

PSM
Revista PlayStation 100% independiente
MC Nº20 450 pts 2,70 euros
Final Fantasy Poster conmemorativo de la saga
DINO CRISIS 2
Entrevista con Shinji Mikami y completa preview de una de las secuelas más esperadas
INCUBADORA
Final Fantasy IX
Duke Nuken: Planet of the babes
Spyro 3
007 el mundo nunca es suficiente
A EXAMEN
Parasite Eve 2
Vagrant Story
Team Buddies
Front Mission 3 ...
¡¡GRATIS: LA MAYOR COLECCIÓN DE TRUCOS JAMÁS PUBLICADA.!!
Este mes quinto libro.
8 414090 203944 00020


RAYMAN 2 PARA
PlayStation
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE
Ubi Soft
PlayStation
SIN BRAZOS, SIN PIERNAS,.... SIN LÍMITES,....
¡¡RAYMANÍZATE!!
RAYMAN
SONY

PSM

Número 20 31 de Octubre de 2000

Staff
Editora: Susana Cadena
Redacción: Ediciones Minaya S.L.
C/ Jose María Galván, 3 entreplanta
28019 Madrid
E-mail: psmresponde@mixmail.com

Director: Alberto Minaya
Redacción: David de la Escalera,

Colaboradores:
Daniel López, Javier Sánchez, Carlos Magaña,
Jaime Martín, Fernando Minaya, Rubén Salinas
Wally López, Dr. Kucho,

Edita:MC Ediciones S.A.

Gerente
Jordi Fuertes

Administración:
Pº de San Gervasio, 16-20
Tlf: 93 254 12 50 - Fax: 93 254 12 63

Publicidad:
Directora de Ventas:
Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Publicidad consumo:
Doménec Romera
Paseo San Gervasio 16 - 20. 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61
Publicidad:
Alfredo López
Pilar González
comercial.mad@mcediciones.es
Orense, 11. bajos
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 04 84

Suscripciones:
Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es
Tf: 93 254 12 58. Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 600 ptas.(IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: PVP 600 ptas
(incluye transporte)

Maquetación: Atril
Tlf: 91 471 24 75
Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones SA
Pº San Gervasio, 16 -20
08022 Barcelona
Impresión: Rotographik - GIESA
Tel: 93 415 07 99
Deposito Legal: B-2615-99
PRINTED IN SPAIN

Distribución:
Coedis S.L.
Avda. de Barcelona,255
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja,19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid
Distribución Argentina:
CEDE, SA.
Sud América. 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64
Fax: 302 85 06

Distribución Capital:
AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo México CADE, SA.
Lago Ladoga 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo. México D.F.
Tel: 545 65 14
Fax: 545 65 06
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F.: Unión de Voceadores



¡Ya empezamos...!



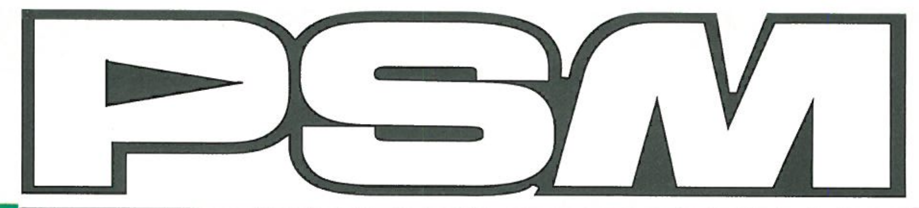
Pues sí, ya empezamos con los retrasos y los cambios. La noticia que salta este mes, habla de un retraso en el lanzamiento de la PS2 y de un aumento de precio con respecto al que esperábamos y al que se nos anunció en el pasado E3.

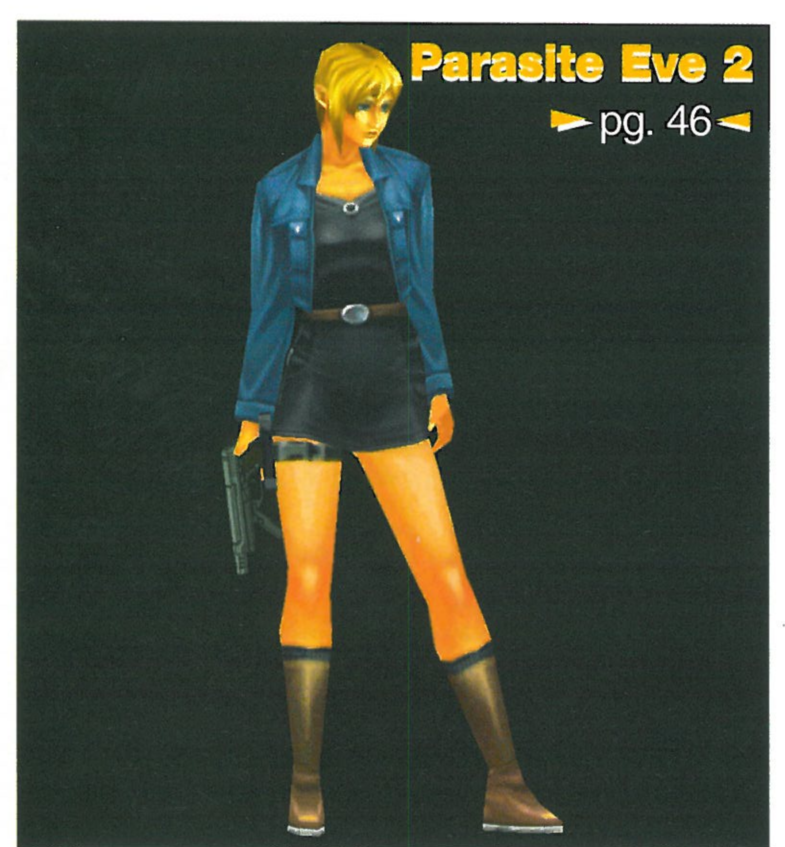
Vayamos por partes. Lo del retraso es algo que se podía intuir, dado el éxito que ha tenido en Japón la nueva consola, Cerca de tres millones de unidades vendidas desde su lanzamiento en Marzo. Es, sin duda una cifra capaz de romper todas las previsiones y todos los stocks, por mucho que Sony sea Sony. Al fin y al cabo nos joroba el que se retrase, aunque podamos pasarlo. Pero lo que más nos duele (bueno lo que más nos va a doler, sobre todo a nuestros bolsillos) es su nuevo precio: 74.900 pelas. La explicación de esto es muy sencilla. Cuando se anunció el precio aproximado de 60.000 pesetas el Yen estaba sobre las ciento y poco pts, al cambio, pero es que a fecha de hoy está a más de 180 pts. Sobran las explicaciones, tenemos una unidad de cambio llamada Euro que va de mal en peor. Una burrada, pensareis. Y es cierto que es bastante cara, pero pensad por un momento lo que os costaría una consola de última generación de 128 bits (no voy a decir nombres) y un DVD vídeo. Si te pones a echar cuentas: 40.000 de la consola más unas 60.000 de un DVD decentito=100.000 pesetas. Sale más caro y ocupa el doble de espacio. ¿Entonces la PS2 es cara? Bueno, si pero no tanto. Esperemos que con los juegos no pase lo mismo. De todas formas ¡Larga vida a la nueva PS2, la queremos ya! Hasta el mes que viene consoleros, consoleras...

Alberto Minaya
Director

PSM Buddies







Un caso extraño. La segunda parte más esperada de un juego que ni siquiera llegó a salir en nuestro país. Todo un lujo gráfico jugabley con un terrorífico argumento que te dejará pegado al asiento.

LA PORTADA DEL MES

La verdad es que la visión que ha dado Arthur Adams de Dino Crisis 2 es mucho más original, aunque el juego no sería lo mismo si Regina y el T-Rex fueran tan amigos ¿no te parece?.



LA PORTADA DE ESTE MES

Siempre tratamos de tener arte original de la más alta calidad para incluir en las páginas de nuestra revista.

Este mes volvemos a contar una vez más con la inestimable colaboración de uno de los artistas habituales en las portadas de PSM, ni más ni menos que Arthur Adams, que ha realizado este increíble trabajo con Regina y su amiguito. Hay queda su visión particular de como debería ser Dino Crisis 2. ¡Buen trabajo Art!

▲ Este fue uno de los primeros bocetos que nos presentó Art en el que vemos a Regina atrapada por un raptor.

▲ Este otro boceto si que se ajustaba más a nuestra idea, pero era demasiado horizontal y no nos dejaba sitio para el texto que va a la izquierda.

▲ El resultado final simplemente quita el aliento. Reúne arte sentido del humor y belleza.

Sumario



PG. 6

Las novedades más interesantes del mundo PlayStation. Seguimos desvelándoos las noticias más jugosas sobre el futuro de vuestra consola favorita.



PG. 12

Entrevistamos a Shinji Mikami uno de los genios de Capcom y responsable de una de las secuelas más esperada del año: Dino Crisis 2.

ESPECIAL PS2 PG. 14

Continuamos mostrándote más y más cosas y juegos en esta particular cuenta atrás que estamos haciendo- hasta el lanzamiento de la nueva consola. ¡Ah, por cierto, hay nueva fecha: 24 de noviembre.!

INCUBADORA  PG. 25

La sección más caliente de la revista. Pronto los tendréis en vuestras tiendas.



PG. 66

La sección favorita de los tramposetes. Si estás atascado en algún juego no dudes en echarle un vistazo.



PG. 44

El análisis más completo y objetivo sobre los juegos que están en la calle.

GUERRA PG. 58

El inminente lanzamiento de la nueva PS2 ha desatado una auténtica guerra de consolas. Dreamcast, Dolphin, X-Box... ¿Quién será el vencedor?

Un reportaje de Carlos Magaña



PG. 66





PG. 70



PG. 76

Vuestra sección favorita. Cartas, dibujos, fotos y todo lo que se os ocurra tiene un hueco en esta sección que hacemos a medias entre vosotros y nosotros. Ahora también podéis contactar con nosotros por correo electrónico. Nuestro e-mail es: psmresponde@mixmail.com





PG. 88

¿No sabes que juego comprarte?, ¿Eres nuevo en este mundo de play?. No lo dudes más y pásate por esta sección que engloba todos los juegos, desde los buenos hasta aquellos que no debes ni mirar.

MONITOR

Noticias y novedades PlayStation llegadas desde cualquier rincón de éste mundo y parte del otro.

La PS2 se retrasa

Sony anuncia nueva fecha y precio oficiales de la consola

La PlayStation2 parece dispuesta a seguir batiendo marcas y, según ha anunciado Sony Computer Entertainment, su nuevo "sistema de entretenimiento", como les gusta llamarlo (lo de simple consola parece que se les ha quedado pequeño), había superado ya a los cinco meses de su lanzamiento la cifra de tres millones de unidades vendidas, en Japón, con lo que consigue convertirse en un éxito sin precedentes. Sin embargo, no todo iban a ser buenas noticias, ya que para hacer frente a semejante demanda va a haber que pagar un precio. Ese precio, como indica el titular de la noticia, va a ser el retraso de la salida de la PS2 en el mercado europeo, lo que, naturalmente, incluye a España (al menos así era la última vez que consultamos un mapa). El nuevo día D será el 24 de noviembre de 2000, lo que supone acercarse bastante ya a la época de las compras navideñas. No sabemos si esa ha sido realmente la intención de Sony aunque, a simple vista, nos parece exigir demasiado al bolsillo del consumidor medio.

Y es que Sony Computer Entertainment España también ha aprovechado la ocasión para acallar tanto rumor malicioso que circulaba por ahí en torno al hipotético precio de la máquina en España, situándolo a un precio estimado de venta de 74.900 pts. Es más de las 60.000 que se habían dicho inicialmente, pero queda más cerca de esta cifra que de las 90.000 que algunos habían llegado a decir, lo cual es un alivio.

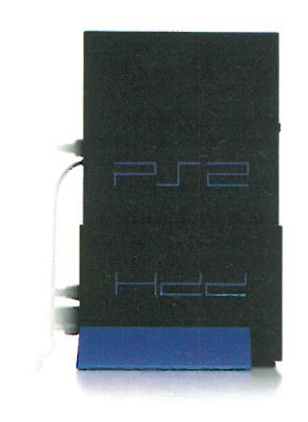
En cualquier caso, sigue siendo demasiado soltar casi 75.000 cucas estando tan cerca de las Navidades, que las compras navideñas también se llevan un pico del presupuesto de cualquiera. Y, por otro lado, tener que esperar mes y medio a los Reyes para tenerla se nos antoja demasiado para los miles de aficionados que esperan con verdaderas ansias la nueva consola.



Parece que las intenciones de Sony van más por el camino de hacer que todo el que esté más o menos desesperado se compre la PS2, y luego aproveche la época de regalos para hacerse con una selección de juegos para su máquina, potenciando de ese modo el lanzamiento con unas buenas ventas de software. Si esa era la idea, parece más factible lograrlo así que con la fecha inicialmente prevista, que caía demasiado lejos de la época navideña como para andar pidiendo a todo el mundo que nos regalaran por adelantado títulos para nuestra nueva máquina. Así que ya sabéis lo que toca, abusar de la confianza de todos vuestros familiares (padres, abuelos y similares) y pedirles las últimas novedades, para dar de comer a vuestra nueva y flamante PS2 cuando llegue el momento de hacer la lista de lo que queréis.

Pero ya hablando más seriamente, el motivo oficial del cambio de día, según palabras de James Armstrong, Consejero Delegado de SCE España, es que "la modificación de la fecha de lanzamiento de la PlayStation2, garantiza en nuestro país la disponibilidad de un mayor número de unidades en su salida, ya que tenemos prevista una venta inicial quince veces a la obtenida en septiembre de 1995 con PlayStation". Y suponemos que la proximidad de las Navidades será un factor más que ayude a conseguir esas ventas quince veces superiores, ¿verdad?

Por último, para garantizar que todo el consumidor que esté verdaderamente interesado pueda tener su unidad a la fecha de salida, Sony España está pensando poner en marcha un sistema de lista de reservas, similar al realizado en otras partes del mundo, cuya mecánica está aún pendiente de comunicar.



PRIMERAS NOTICIAS: Dead or Alive 2: Hardcore

Todo lo que queríais saber sobre la nueva versión del estupendo juego de lucha de PS2 de Tecmo, de boca de su creador.

La versión para PlayStation2 de Dead or Alive 2, el espectacular juego de lucha de recreativa de la casa Tecmo, publicada en Japón nada más lanzarse esta consola al mercado, llegó incluyendo nuevas fases y otras opciones exclusivas para PS2, que no se encontraban en la versión de las máquinas recreativas. Pues bien, en lugar de limitarse a relanzar esta misma versión cuando la consola salga de Japón y llegue al mercado internacional, Tecmo ha anunciado, sin embargo, que piensa lanzar una nueva versión, titulada Dead or Alive 2: Hardcore, que aparecerá poco después de que lo haga la nueva plataforma.
Además de un motor gráfico completamente reescrito y diseñado para sacar mayor provecho de las posibilidades de la PS2, Tecmo promete que el título contará con ciertas opciones no incluidas en la versión japonesa ni en la de Dreamcast. Para tratar de averiguar exactamente lo que podemos esperar de esta nueva entrega, hemos hablado con su jefe de diseño, Tomonobu Itagaki, responsable de Team Ninja, que nos ha dado más detalles sobre su última creación.


◄ Tomonobu Itagaki, jefe de Team Ninja, el equipo de élite de Tecmo, se encuentra trabajando en estos momentos en Ninja Gaiden para PS2, además de en DOA2: Hardcore.

PSM: ¿Estarán ahora incorporados todos esos nuevos elementos y efectos especiales que queríais incluir desde un principio en la versión japonesa de DOA2 para PS2 en DOA2: Hardcore? ¿Puedes enumeramos todos los nuevos elementos que pretendéis incluir en el juego?
Itagaki: Por supuesto, sí. Desde el lanzamiento de Dead or Alive 2 en PS2 en Japón y en Dreamcast en el mercado internacional, he recibido mucha información de los aficionados de DOA2. He revisado personalmente estos datos para obtener ideas para mejorar DOA2: Hardcore para el mercado internacional. Básicamente, se puede decir que estamos rehaciendo todo el juego desde sus mismos cimientos.
Aquí está todo lo que pretendo incluir en el juego por el momento:
* Un motor gráfico recién desarrollado, que redundará en una gran mejora en la calidad gráfica, que será distinta de la versión japonesa.
* Voces, que, al menos en la versión americana, contarán con dobladores americanos.
* Un nuevo vídeo de presentación.
* Un nuevo vídeo final para el Modo Historia.
* Nuevos trajes.
* Nuevas arenas de combate y mejoras de las existentes.
* Nuevos ataques
* Un "auténtico fin", que se añadirá al final del Modo Historia, cuando el jugador logre superar todas las fases con todos los personajes disponibles.
* Nuevas modalidades de juego.

PSM: Puesto que el juego lleva ya la etiqueta "Hardcore" en el propio título, ¿significa eso que nos encontraremos con alguno de los elementos más "Maduros" que fueron censurados en ciertas versiones del DOA2 de Dreamcast, como la americana? ¿Cabe esperar que las luchadoras sean más "exuberantes" que en versiones anteriores?
Itagaki: No puedo decir si habrá elementos más "adultos". Pero los controles y gráficos mejorados del juego se traducirán en un aspecto y atmósfera más realistas de las chicas de DOA2: Hardcore. ¿De verdad queréis más "elasticidad"? Creo que las versiones actuales ya tienen suficiente, si es que nos estamos refiriendo a los implantes de silicona. Además, quiero que os concentréis en la lucha, no en otros "aspectos".

PSM: ¿Cabe esperar la aparición de nuevos personajes? ¿Podremos manejar al fin al malvado Tengu? ¿Qué hay de otros personajes de otros juegos de Tecmo?
Itagaki: Ojalá pudiera comentaros todo lo que tengo sobre mis planes secretos, pero no puedo. Digamos simplemente que todo lo que habéis mencionado es posible.

PSM: ¿Podremos luchar ahora en cualquier fondo en la modalidad de combate por equipos?
Itagaki: Ha habido muchos aficionados que han pedido eso. No puedo decir con seguridad si podemos hacerlo pero estaría muy bien que pudiéramos luchar por equipos en múltiples fases.

PSM: ¿Qué proporción del nuevo motor de generación de gráficos está siendo reprogramado y qué es exactamente lo que podrá hacer que el antiguo no pudiera? ¿Utilizará el juego las funciones de anti-alias de la PS2, por ejemplo?
Itagaki: Siempre que Team Ninja trabaja en una versión diferente de un juego, desmonto el juego por completo y lo reconstruyo partiendo de cero. Viene a ser algo así como reconstruir un coche de Fórmula 1 tras cada carrera para hacer ajustes y mejoras que hagan que el vehículo sea más rápido. Soy bien consciente del tema del anti-alias y haré cuanto sea necesario para hacer frente al problema.

PSM: ¿Qué nos dices de nuevas secuencias de historia? ¿Podremos por fin enterarnos de algo más sobre los personajes?
Itagaki: Mis aficionados japoneses de DOA2 están totalmente fascinados por la historia de los personajes de DOA2. Espero hacer lo mismo con mis aficionados extranjeros con DOA2: Hardcore. Sí, habrá más modalidades cinemáticas que nos permitirán comprender la extraordinaria historia de DOA2.

PSM: Ahora que ya llevas bastante tiempo desarrollando para PS2, ¿has descubierto algo nuevo sobre el sistema que antes no supieras que podía hacer, o formas de superar los obstáculos con que te has encontrado al desarrollar la versión japonesa de DOA2? ¿Ha cambiado lo más mínimo tu opinión general sobre la capacidad del nuevo hardware?
Itagaki: La verdad es que nunca he tenido ningún problema con el desarrollo, aparte de no disponer nunca del tiempo suficiente para perfeccionar un juego (naturalmente, cualquier desarrollador que diga haber alcanzado la perfección tiene un problema). DOA2: Hardcore será uno de los pocos títulos de PS2 desarrollado en formato DVD. La verdad es que el formato DVD no sólo mejora la capacidad de almacenamiento, sino que, con la técnica de programación adecuada, mejorará la calidad visual y la mecánica de juego sobre los juegos en formato CD-ROM. Esto se verá bastante claro cuando se compare Tekken Tag Tournament (CD-ROM) con DOA2: Hardcore (DVD).

¡Suena estupendo! Tendremos más información sobre DOA2: Hardcore cuando se acerque su lanzamiento.

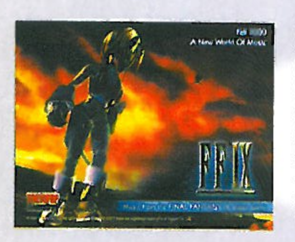
Las bandas sonoras de los juegos entran en el gran mercado

Las melodías de Square y Capcom podrán comprarse en tiendas de discos

En Japón, donde los videojuegos forman tanta parte de la vida diaria como las películas, la música o la televisión, las bandas sonoras de los juegos son tan comunes como puedan serlo las de sus contrapartidas cinematográficas desde hace ya décadas. Por nuestras tierras, sin embargo, encontrarse con algo así suele ser más bien una rareza, a menudo relegada a la sección de importación de las grandes tiendas de discos. Si ciertas compañías, como Mars Colony y TokyoPOP/Mixx Entertainment logran salirse con la suya, eso podría cambiar en breve.

Mars Colony Music ha publicado recientemente Resident Evil: Orchestra Album, un disco que cuenta con temas seleccionados entre los tres juegos de la serie en PlayStation, interpretados por la Nueva Orquesta Filarmónica de Japón, que debería estar disponible próximamente en ciertas tiendas de discos, o a través de Internet. Por medio de un acuerdo exclusivo con Square, TokyoPOP/Mixx Entertainment publicará la Banda Sonora Original de Parasite Eve 2 en septiembre, seguida de la de FFIX: Music From The Final Fantasy IX Video Game (Música del Vídeojuego Final Fantasy IX) en noviembre (supuestamente para coincidir con la fecha prevista de lanzamiento del propio juego). Todavía no se conocen los detalles referentes a las fechas exactas y los precios de venta.

Las ventas de estas bandas sonoras, sobre todo la de FFIX, podrían perfectamente tener una gran impacto sobre el futuro lanzamiento de otros discos de música de videojuegos en el mercado general. Esperamos que el experimento funcione y haremos lo posible por manteneros informados sobre cómo se desarrolla.



◄► Final Fantasy IX y Resident Evil son sólo dos de los nombres importantes que verán su banda sonora publicada en tiendas de discos este mismo año.



► Para solucionar el problema de la posibilidad de reproducir películas de DVD cualquier región del mundo que tenían las primeras remesas de consolas PlayStation2 Japón, Sony Computer Entertainment ha empezado a producir una nueva revisión de sistema en el extranjero. Las nuevas máquinas, con el nuevo número de modelo SCP 15000, también disponen de medidas de seguridad mejoradas para impedir la instalaci de los chips mod de PS2 que ya han empezado a circular por Asia. A pesar de estos ca bios, la nueva versión revisada de la PS2 sigue llevando un precio de venta de 39.800 ye (aproximadamente 66.000 pts.).

► Al menos 80 miembros del personal de desarrollo de SNK se han pasado a Capco incluyendo parte del equipo responsable de la popular serie de lucha King of Fighters. Es personal formará toda una nueva división de Capcom dedicada al desarrollo de juegos 2 supuestamente para todas las plataformas, incluyendo PlayStation2.

► Además de Herdy Gerdy, Project Eden, Legacy of Kain: Soul Reaver 2, Timesplitte y un nuevo juego de Tomb Raider, Eidos ha incrementado su apoyo a la PlayStation2 c el anuncio de tres nuevos juegos para el sistema. En primer lugar está Fear Effect 2, secuela del popular juego de aventura (técnicamente, Fear Effect: Retro Helix no es u secuela, sino una precuela). También está en preparación Blood Omen 2, secuela del ori inal Blood Omen: Legacy of Kain. Eidos también ha aprovechado la ocasión para confirm lo que ya sabíamos aquí: Comandos 2 también va camino de la nueva consola (ventaj de estar desarrollado en España). Esperamos poder ampliar en breve esta información.

► El último juego de la saga Final Fantasy ha cosechado un éxito fenomenal en Japó Antes del lanzamiento, el 7 de julio, de FFIX, ya se habían reservado más de 1'2 millone de copias del juego, y en total se vendieron nada menos que 2'6 millones sólo en el prim día.

► Más conocida por su línea de productos para llevar el cine a casa, Monster Cable v a presentar otra nueva línea de cables y accesorios que se usarán con la PlayStation2 partir de Octubre. Entre los productos especializados que cabe esperar se encuentra cables dígito-ópticos, vídeo de componentes y S-Vídeo diseñados con conectores de o de 24 quilates de alta calidad para la que se supone que sería la mejor calidad de image y sonido posible del sistema.

Sony anuncia hardware de recreativa basado en la PlayStation2

¿Puede quedar lejos el Tekken 4?

Los adictos a las "maquinitas" estarán sin duda familiarizados con las distintas encarnaciones para recreativa del hardware de PlayStation original, especialmente las placas System 11 y 12 utilizadas por Namco en juegos tales como Tekken 3 o Tekken Tag Tournament. Hace poco, Sony hizo el inevitable anuncio en Japón referente a la versión para recreativas del hardware de PlayStation2, denominado simplemente PS2A (A de Arcade), y parece ser que los desarrolladores ya están recibiendo software de desarrollo para empezar a codificar juegos para el sistema.

Todavía no se sabe a estas alturas qué compañías se han hecho con los kits de desarrollo, pero parece seguro suponer que las casas de peso, como Namco y Capcom, estarán entre las primeras de la lista. Dicho esto, esperamos que eso signifique que se ha dado un gran paso adelante para que juegos tan esperados como Tekken 4 vean al fin la luz del día. De hecho, ya han empezado a surgir rumores que dicen que Namco está preparando Soul Calibur 2 para la arquitectura PS2A (y, presumiblemente, para PS2).

No ha habido ninguna indicación en cuanto a cuándo podemos empezar a ver aparecer juegos de PS2A por las salas de máquinas recreativas, pero esperamos que sea pronto. Seguiremos manteniéndoos informados de todo lo referente a nuevos desarrollos para PS2A, por ahora, conformaos con echar un vistazo a las especificaciones técnicas que tenéis a continuación y empezad a ahorrar monedas.

◄ A finales de 2001, las máquinas recreativas que funcionan a partir de una versión mejorada de la PS2 deberían estar haciéndose un hueco entre las demás.

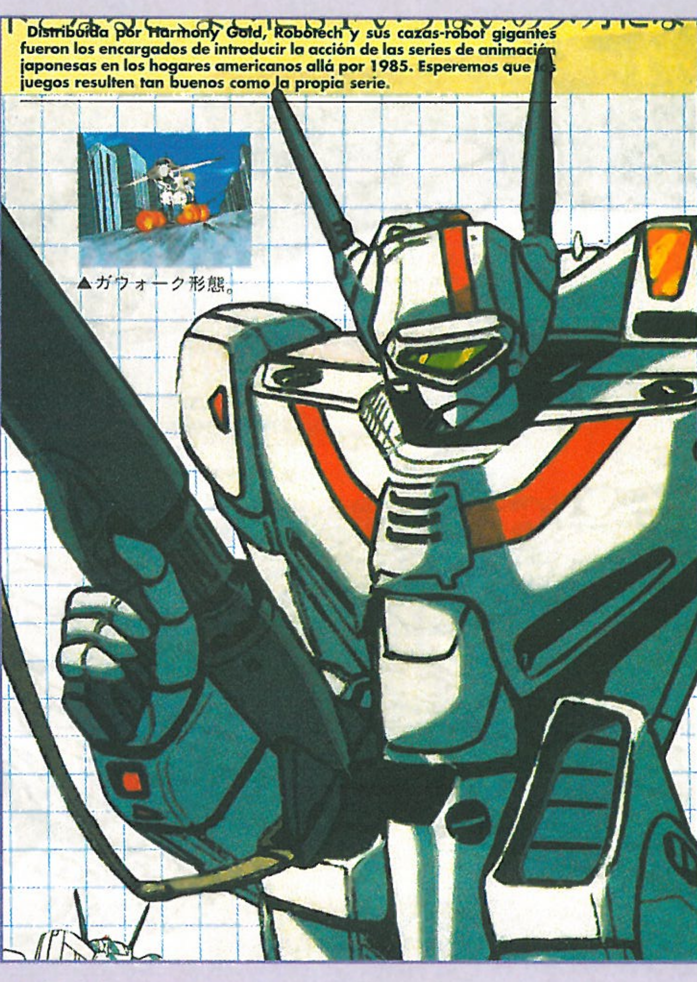
Especificaciones técnicas

Almacenamiento: CD-ROM, DVD-ROM
Memoria Buffer I/O: 32 MB (ampliable a 64 MB)
Memoria de Sistema: 256 MB
Funcionamiento: Igual que la consola PS2, salvo la reproducción de DVD.
1 iLINK
2 USB
1 Ranura para Tarjeta de Memoria



La Resurrección de Robotech

La serie animada de culto prepara su regreso, esta vez en las consolas



Distribuida por Harmony Gold, Robotech y sus cazas-robot gigantes fueron los encargados de introducir la acción de las series de animación japonesas en los hogares americanos allá por 1985. Esperemos que los juegos resulten tan buenos como la propia serie.

La serie de animación de Robotech causó toda una revolución en el mundo de los dibujos animados para después de clase entre los jóvenes americanos, allá por 1985. Fue algo así como lo que pasó aquí con Dragon Ball. Los que disponíamos por entonces de antena parabólica todavía recordamos la serie, y figura entre los grandes clásicos, junto a Mazinger Z y otras similares, y sirvió para introducir la animación japonesa en los hogares americanos, aunque aquí ya estaba presente desde hacía bastantes años, con otras series como la ya mencionada Mazinger Z, y otras más ñoñas, pero igualmente conocidas, como Heidi o Marco. En lo que se refiere a los dibujos animados, se trataba de una historia absolutamente épica, algo que pocas veces se veía, que abarcaba tres series repartidas en unos 85 episodios (sin incluir la continuación de tres episodios, que no llegó a verse en televisión, The Sentinels). También se puede considerar prácticamente responsable directa de todas las ideas que tenemos hoy día sobre el combate de mechas (robots gigantes) que se transforman. Son muchos los aficionados que han estado clamando por una adaptación a los videojuegos de las distintas series durante más de una década.

Y ahí es donde entra en escena Mattel Interactive, que se ha hecho recientemente con los derechos para producir juegos basados en las tres series de Robotech (The Macross Saga, Southern Cross y The New Generation), tanto para PC como para consolas "aún por determinar" (entre las que nos han asegurado que se incluye la PS2). En el momento de realizarse el anuncio, todavía no se disponían de detalles referentes al tipo de juego (o juegos) que cabría esperar cuando empezasen a llegar a finales del próximo año, así que conseguimos ponernos en contacto con Charles Harribey, de Mattel Interactive, fan reconocido de la serie y la persona encargada de hacer realidad el/los juego/s, para ver qué nos podía contar.

PSM: Puesto que eres tan fan de la serie, estamos seguros de que llevas mucho tiempo dándole vueltas a qué tipo de juego harías basado en el universo de Robotech. ¿Cómo enfocarías tú el juego?

Charles Harribey: Aunque no puedo daros datos específicos sobre nuestros conceptos, puedo aseguraros que captan perfectamente la esencia de lo que hacen tan cautivador a Robotech. No tengo intención de hacerlo, si no es para hacerlo bien.

PSM: ¿Lo ves más bien ambientado en la época de la serie de Macross? Sería estupendo ver elementos de Southern Cross (tanques/motos aerodeslizantes), New Generation (armadura y cazas Alfa), e incluso de Sentinels incorporados a juegos siguientes, si no en este mismo.

CH: El segmento de Macross de Robotech parece ser ciertamente el más popular, y con razón. Sin embargo, Robotech es mucho más que simplemente Macross. El hecho de que esta parte de la serie sea fantástica, y aun así no deje de ser más que una de las partes que componen el universo de Robotech, es uno de los factores que hacen tan interesante a la serie. Parece bastante seguro suponer que empezaremos on Macross, aunque, como en la serie, no será más que el primer acto.

PSM: ¿Hay alguna posibilidad de que los dobladores originales de la serie presten sus voces al/los juego/s?

CH: Hay una alta probabilidad de que los personajes originales de la serie aparezcan en los juegos. En ese caso, lo mejor sería conseguir a los dobladores originales para que repitieran sus papeles.

PSM: Ya ha habido intentos en el pasado de llevar Robotech a las consolas, al menos en el mercado americano (Robotech: Crystal Dreams para Nintendo 64, por ejemplo), pero al final nunca han llegado a ver la luz. ¿Por qué crees que ha sido tan difícil hacer realidad un proyecto así, y cómo pretendes hacerlo tú?

CH: La historia de Robotech es de una escala que va más allá de lo épico. Tres generaciones, cada una con sus propios personajes, vehículos e historias. Batallas que incluyen, no docenas, sino centenares o miles de participantes. Para poder llevar a cabo algo así, hace falta tener unos conceptos de juego muy claros, y recursos que permitan desarrollar esos conceptos. Nosotros disponemos de ambos. Además, hasta ahora, la tecnología no permitía proporcionar la experiencia de juego Robotech definitiva. La tecnología de PC y consola ha conseguido al fin llegar al punto en el que disponemos de la habilidad de superar el material original en casi cualquier aspecto.

PS2 extiende sus horizontes

Presentados en Japón módem e impresora a través de USB

Durante su primera Feria anual Middleware de PlayStation2, celebrada en los días 21 a 23 de Junio en Japón, Sony Computer Entertainment hizo una serie de demostraciones del funcionamiento de varios periféricos de expansión por USB que utilizan controladores desarrollados por compañías asociadas a la propia Sony.

El más interesante de todos ellos fue un prototipo de módem de 56k analógico con software de navegación y correo electrónico asociado. Sony todavía no ha anunciado si pretende comercializar ella misma el módem con el software de conexión, o si cabe esperar que sean compañías externas de periféricos las encargadas de ello. Tampoco comentó nada sobre posibles fechas de salida del periférico. Lo que sí hizo fue mostrar los controladores que permitían la conexión por USB de impresoras de chorro de tinta a la PS2, entre cuyas muchas aplicaciones se encuentra la posibilidad de imprimir correo electrónico y otros documentos descargados de Internet. Igual que con el módem, no hubo mención alguna sobre cuándo podremos ver estos controladores en uso.

PSM ha logrado averiguar de ciertas fuentes de la industria que al menos un fabricante de periféricos sin identificar está planeando tener preparado, de forma completamente autónoma, un módem por USB, con el software necesario de conexión a Internet para el lanzamiento de la PS2. Si a eso añadimos el hecho de que ciertos títulos (como Unreal Tournament de Infogrames) podrían incorporar el juego por módem, todo apunta a la posibilidad de que podríamos encontrarnos jugando en red a la PS2 antes de lo que inicialmente estaba previsto, aunque sea sin la famosa red de banda ancha. Todavía no sabemos si este periférico llegará a nuestro país, pero, en cualquier caso, seguiremos informándoos de todo lo relativo a este tema en cuanto tengamos algo más que contar.



Aunque el módem no se podía ver a simple vista, se podía navegar por Internet (en este caso, por Yahoo!) usando la PS2 en la feria de Sony.

Juguetes de Legend of Dragoon

Los personajes de la nueva aventura de rol de Sony se pasan al plástico

El número de juguetes y muñecos procedentes de los videojuegos sigue creciendo a un ritmo desenfrenado en América. En Japón ya era bastante normal esa práctica, pero conseguir que esos muñecos llegaran a nuestro país era toda una proeza. Sin embargo, cuando ya llegan al mercado norteamericano, sabemos que el nuestro está sólo a un pequeño salto, y que la mayoría de ellos se pueden conseguir en cualquier tienda especializada en cómics, videojuegos y similares, ya sea comprándolos directamente o encargándolos. El único problema sigue siendo el precio.

La reciente aventura épica de rol de Sony, Legend of Dragoon, sirve como base a la nueva línea de figuras de Blue Box Toys, la compañía responsable, entre otras de las líneas basadas en los juegos Omega Boost y Fighting Force. Las figuras está previsto que lleguen a las tiendas este otoño en América y pueden considerarse fácilmente algunos de los mejores muñecos de videojuegos que hemos podido ver. La línea incluye a seis personajes: Dart, Shana, Lavitz, Rose, Kongol y Lloyd.

Cada una de las figuras está previsto que cueste aproximadamente lo mismo que las de Omega Boost y Fighting Force, o sea, en torno a los 10 dólares cada una, que, al cambio actual, son unas 1.850 pts. Si a eso le sumamos lo que añaden las tiendas españolas por traer las figuras hasta aquí, el precio final será aproximadamente como el de las de otros similares (los de Final Fantasy, Metal Gear, etc.) que han llegado a nuestro país, que es algo más de 2.000 ó 3.000 pts.

En cuanto a la posibilidad de colocar a los personajes de Legend of Dragoon en la postura que más nos apetezca, la recién creada "Articulación Smart Move" de BBT parece indicar que la mayor parte de sus articulaciones y extremidades podrán moverse, menos los codos de una o dos figuras. Aun así, sigue siendo mejor que muchas otras figuras (más bien estatuas) que salen hoy día al mercado.







En el sentido de las agujas del reloj, desde la izquierda: Shana, Kongol, Lavitz, Dart, Rose y Lloyd, el equipo de Legend of Dragoon, ahora convertidos en muñecos de plástico.

RUMORES

Si quieres más información sobre los últimos títulos y todos sus detalles, no busques muy lejos, porque PSM siempre tiene la oreja pegada a la pared para ti...

¿Ape Escape para PS2?

¿Podría ser cierto que Sony pretende alegrarle la vida a los muchos aficionados al juego de caza y plataformas? Aunque no haya nada oficial, los rumores ya se han empezado a filtrar desde Japón de que ya se está en marcha el trabajo en una secuela de Ape Escape, que estará destinada para PlayStation2.

Las distintas divisiones de Sony por todo el mundo mantienen la boca bien cerrada respecto a la existencia realmente de este proyecto, pero ciertos representantes han dejado caer en cierta manera esa posibilidad con evasivas del tipo "no está descartado", cuando lo normal sería decir simplemente "no". Tampoco se sabe si ese hipotético proyecto estaría llevado por el mismo equipo responsable del original, ya que el productor ejecutivo de éste, Shuhei Yoshida, fue nombrado recientemente jefe de desarrollo interno de Sony Computer Entertainment America.

Otro factor que favorece la existencia de la secuela es el hecho de que PS2 ya viene con un mando DualShock, lo que le permitiría llegar a un público más amplio que el primero.

Aunque aquí en la redacción no nos gustó demasiado, Ape Escape sigue estando considerado por muchos como uno de los mejores juegos de PlayStation de todos los tiempos, así que habrá que ver si la secuela consigue convencernos como hizo el original con tantos otros.

Posible mejora de la retro-compatibilidad de PS2

Justo cuando parecía que ya conocíamos todo lo que había que saber sobre las características del hardware de la PlayStation2, los últimos datos provenientes de la comunidad de desarrolladores parecen sugerir que lo mejor está aún por venir, al menos en lo que se refiere a la retro-compatibilidad de la PS2, o sea, la posibilidad de usar juegos de la PS1 original.

Según las especificaciones proporcionadas a los desarrolladores, parece que la PS2 será capaz de ejecutar juegos de PS1 de baja resolución en modo de alta resolución de 640x480, quizá por medio de una futura mejora del controlador de PlayStation que viene incluido en el sistema. Por desgracia, sólo los desarrolladores con licencia disponen de cualquier información referente a cómo funcionaría esta posibilidad, así que parece que no hay muchas posibilidades de saber más al respecto hasta que Sony se decida a realizar un anuncio oficial.



También está el problema de la compatibilidad. Tal y como está la cosa en estos momentos, se sabe que ciertos juegos de PS1 no funcionarían si se activa el acceso a disco a mayor velocidad del controlador de PlayStation de PS2. Por eso, existe cierta posibilidad de que, al mejorar la resolución de los juegos de PlayStation, aparecieran nuevos problemas de compatibilidad, y Sony podría estar tratando de solucionar este asunto antes de presentar esta opción. En cuanto a qué tendrían que hacer los usuarios para actualizar el controlador de PlayStation, hemos sabido que, como parte de su licencia para desarrollar en PS2, las compañías están obligadas a contar con versiones actualizadas de los controladores en todos sus juegos a medida que Sony las vaya distribuyendo, de modo que, al introducir el disco en el sistema, se copiarían directamente sobre las versiones antiguas sin que nosotros tengamos que hacer absolutamente nada.

Así pues, es posible que todavía tardemos un tiempo en ver este "elemento" recién descubierto, pero al menos sabemos que definitivamente existe, y podría suponer una gran diferencia cuando se trate de jugar con nuestros viejos títulos de PS1.

Los juegos de PS1 ya tienen mejor aspecto en PS2, pero si Sony llega a sacar provecho de la posibilidad del sistema de mejorar su resolución, la mejora puede ser brutal.

¿Más Marvel vs. Capcom?

Los aficionados a los juegos de lucha de Capcom deberían prestar atención a este rumor. Ciertos informes procedentes de Japón sugieren que la compañía está pensando traer Marvel vs. Capcom 2 a PlayStation2, y que será mucho más que una simple conversión de sus contrapartidas de máquina recreativa y de Dreamcast.

Más concretamente, los rumores indican que cabe esperar que el número de personajes salte de 56 a una cifra dentro de los 70. Eso supone que habría al menos 14 personajes nuevos, que serían realmente nuevos en la serie, puesto que todos los personajes de los juegos Versus ya estaban presentes en MvC2.

Todavía está por ver qué otros nuevos elementos incorporaría esta potencial conversión, pero, si los datos iniciales sirven de alguna indicación, parece que cabe esperar bastante. Id ensayando esos Hadoken.



Si os gustan los egos de lucha ritmo desen-enado, Marvel . Capcom 2 es auténtico mpeón. Si los mores son cier-s, aparecerá en 2 antes de fin año en Japón.

DMA, reincidentes

Tanto si os ha gustado jugar al otro lado de la ley como si preferís estar en el bueno, nadie puede negar que Grand Theft Auto ha conseguido convertirse en un auténtico éxito a nivel mundial. Después de haber tenido ya una secuela (y la expansión Londres 1969), todo apunta a que la serie tendrá pronto una nueva entrega en PlayStation2.

Los detalles no dejan de ser por ahora algo borrosos, pero parece ser que el título provisional con el que se está trabajando es GTA3D, lo que implicaría un entorno urbano completamente en 3D, al estilo de Driver. Puesto que está siendo desarrollado pensando en la PS2, parece lógico suponer que el nivel de realismo (tráfico rodado, peatones, física y otros efectos) del mundo de juego puede estar más cercano a la realidad que nunca (es de esperar).



Ni DMA ni Rockstar, propietaria de los derechos, han confirmado oficialmente que el juego esté en desarrollo, pero os haremos llegar cualquier información que obtengamos al respecto.

Tekken Tag y otros ¿mejorados para el lanzamiento internacional?



Desde el último número, el "temido" problema de alias (o "dientes de sierra") que sufrían los juegos de PS2 ha sido solucionado, afortunadamente, por la propia Sony, que ha comenzado a proporcionar información a los desarrolladores sobre cómo incorporar anti-alias a sus próximos títulos. Pero ¿qué hay de aquellos que ya están "terminados" (es decir, publicados en Japón) y que se preparan para el lanzamiento de la PS2 en el resto del mundo?

Las buenas noticias son que, según ciertas fuentes de desarrollo, el anti-alias puede incorporarse a los juegos ya terminados tan fácilmente como a aquellos que todavía están en desarrollo. Se trata de una simple cuestión de desmontar el código de juego, añadir las líneas de programa necesarias para arreglar el problema, y volver a compilar el juego. Esto supondría que juegos como Tekken Tag Tournament, Ridge Racer V, y otros podrían recibir un buen lavado de cara para su lanzamiento internacional. Sin embargo, en estos momentos, ni Namco ni ninguna otra casa de desarrollo ha confirmado que sus juegos vayan a sacar ventaja de este "descubrimiento", aunque os mantendremos informados.

Sin embargo, lo que sí se espera es que la mayor parte de los juegos que están actualmente en desarrollo para su futuro lanzamiento, cuenten con una completa función anti-alias, ahora que Sony ha explicado cómo hacer que funcione.

¿...?

Shinji Mikami es el genio que acuñó el término "Survival Horror", que sirvió para dar nombre a todo un género, y nos ha dado algunos de las obras maestras indiscutibles de PlayStation como los juegos de la serie Resident Evil, o Dino Crisis. Aprovechando que Dino Crisis 2 estaba en camino, nos sentamos con Mikami-san para hablar sobre su última creación...

FICHA PERSONAL

Nombre: Shinji Mikami
Puesto: Director de Gestión, Investigación y Desarrollo #4
Proyectos Anteriores: Aladdin, Goof Troop, Resident Evil, Resident Evil 2, Dino Crisis, Resident Evil 3 Nemesis, Resident Evil CODE: Veronica
Grupo Sanguíneo: AB
Hobbies: Ir al cine, coleccionar relojes
Músico Favorito: Furtwangler, Mravinsky (directores de música clásica)
Película Reciente Favorita: Matrix, Negociador, La Milla Verde
Dinosaurio Favorito: T-Rex

PRÓLOGO

PSM: ¿Cuándo se iniciaron las primeras labores de desarrollo de Dino Crisis 2? ¿Y cuánta gente tenéis trabajando en vuestro equipo?
Shinji Mikami: No podemos deciros cuándo empezamos a trabajar en el desarrollo, ya que es un secreto. Hay alrededor de sesenta personas trabajando en el equipo de Dino Crisis 2.

PSM: El primer Dino Crisis era un juego increíble. ¿Cómo decidisteis abordar la creación de a la secuela? ¿Qué clase de objetivos os propusisteis?
SM: Había fundamentalmente tres cosas que pretendía conseguir: (1) Crear un entorno cretácico total y absolutamente envolvente y absorbente; (2) Introducir el doble de tipos de dinosaurios distintos que en el anterior; y (3) Cogimos la típica frase "Esta vez, ¡es la guerra!" (Nota de Redacción: algo así como la que tomaron para Aliens, segunda entrega de la serie cinematográfica), y diseñamos el juego siguiendo esa idea.

ELEMENTOS DEL JUEGO

PSM: ¿Aparecerá Regina de alguna forma distinta a como la hemos visto antes?
SM: Lo siento, pero no os lo puedo decir.

PSM: ¿Cuántos tipos de dinosaurios distintos hay en el juego? ¿Puedes nombrarnos alguno de los nuevos que podemos esperar encontrarnos a lo largo de la aventura?
SM: Uno de los nuevos dinosaurios es el Alosaurio. El juego cuenta con diez tipos distintos de dinosaurios. Aunque todavía es algo pronto para daros a estas alturas todos los detalles al respecto.

PSM: El primer juego tenía algunas secuencias bastante sangrientas y violentas. ¿Será esta secuela aún más violenta que la anterior?

SM: Aunque no puedo entrar en

Como una de las escasas supervivientes del primer juego, Regina sabe lo que hace falta para hacer frente a dinosaurios con malas pulgas.

detalle sin desvelar más de lo que me está permitido, no haremos que sea más violento de lo estrictamente necesario. Nuestro objetivo es conseguir que la acción se adecúe al contexto que va marcando en cada momento el argumento y, por ahora, es algo que podemos decir que estamos logrando en Dino Crisis 2.

PSM: ¿Se presentará algún nuevo personaje jugable en Dino Crisis 2?
SM: ¡Sí! (Nota de Redacción: Para más información sobre el nuevo personaje y otras, echad un vistazo a la sección de incubadora del mes pasado y de éste)

PSM: ¿Siguen estando los entornos realizados en 3D, por medio de polígonos, como en el primer juego?
SM: No. En esta ocasión, tendremos personajes poligonales que se mueven por fondos pregenerados por ordenador, como en la serie Resident Evil. De este modo, podéis esperar gráficos de fondo más bonitos y ricos en detalle que en la anterior entrega.

PSM: ¿Qué clase de armas y objetos nuevos se incluirán? ¿Y cambiará el sistema de inventario?
SM: Lo siento, pero no me es posible comentar nada sobre eso a estas alturas. Por favor, tened en cuenta que el juego aún se encuentra en desarrollo y no podemos desvelar todos los secretos.

PSM: Vale, es justo. Comparado con el primer juego, ¿cómo será la proporción entre acción y puzzles?
SM: Esta vez, hemos aumentado los elementos de acción y nos hemos desecho de los elementos de puzzle. En su lugar, hemos añadido un buen número de mini-juegos dentro del juego que estamos seguros que harán las delicias de los jugadores.

PSM: El primer Dino Crisis seguía bastante claramente la línea de los Resident Evil. ¿Servirá Dino Crisis 2 para llevar la serie por su propio camino?
SM: Sí. Mi plan consiste en hacer que la serie de Dino Crisis vaya en una dirección diferente a la marcada por la de Resident Evil y establezca su propio mundo original. Se verá rápidamente que el juego está mucho más orientado a la acción. Los jugadores estarán encantados con el nuevo enfoque que le hemos dado a Dino Crisis.

MIRANDO AL FUTURO

PSM: Si la serie continúa, ¿cómo te gustaría verla evolucionar?
SM: Me gustaría ver evolucionar Dino Crisis a una escala aún mayor, con un entorno que permitiera un final mucho más abierto, a diferencia de la serie Resident Evil.

PSM: ¿Cómo crees que podría beneficiarse la serie Dino Crisis de la gran potencia de la PS2, y los juegos de Survival Horror en general?



SM: El futuro nos dará la respuesta a esa cuestión. La PlayStation2 permitirá a los desarrolladores alcanzar un mayor grado de realismo y eso, naturalmente, beneficiará a todo tipo de géneros. Por ejemplo, será posible crear dinosaurios extremadamente realistas que se muevan por entornos de un realismo sobrecogedor gracias a la potencia de la PS2.

PSM: ¿Puedes imaginar poder llegar a jugar a este tipo de títulos online?
SM: Sin comentarios.

GENERAL

PSM: Regina parece ser un tipo de heroína diferente. No es ni mucho menos tan gratuitamente sexy como la mayoría de las "muñecas" de videojuego; parece más inteligente e incluso con algo más de clase. ¿En qué pensabais durante su creación?
SM: En primer lugar, tenía que ser una mujer bastante fría y serena, aunque, en realidad, esa no fuera su auténtica naturaleza; simplemente, sus experiencias pasadas han hecho que sea así. No es una persona cuya personalidad sea fácil de comprender. Sería estupendo que los jugadores pudieran captar su auténtica personalidad a partir de sus sutiles gestos y palabras que hemos puesto por aquí y por allá, a lo largo de todo el guión.

PSM: Entonces ¿qué es lo que harías si te vieras atrapado en una jungla atestada de dinosaurios campando a sus anchas?
SM: Primero me aseguraría de tener una vía de escape. Después pondría una trampa para atrapar a los dinosaurios, acabar con ellos y, por último... ¡comérmelos! Sin embargo, todavía tendría que seguir huyendo del T-Rex... ¡Pero no me rendiría! ¡Algún día me lo comería!

PSM: ¿Crees que alguna vez llegaremos a ver a Regina formar equipo con Jill Valentine para hacer frente a "Dinosaurios Zombi"?
SM: No lo creo.

PSM: Y para terminar, ¿qué mensaje final te gustaría transmitir a nuestros lectores sobre Dino Crisis 2?
SM: Encontraréis que Dino Crisis 2 es una experiencia de juego completamente distinta de la primera ocasión. No dejéis de echarle un vistazo. ¡No os decepcionaremos!



CUENTA ATRAS DE LA PS2

SILENT SCOPE

El francotirador definitivo del original juego de recreativa de Konami

Distribuidor: Konami
Desarrollador: Konami
Disponible: Octubre
Tipo: Accion
Número de Jugadores: 1 Jugador
Número de Discos: 1

Silent Scope, uno de los reyes actuales de los salones recreativos (bueno, más bien su segunda parte ya, pero sigue siendo Silent Scope) ha sido confirmado como uno de los títulos que estará disponible para el lanzamiento de la PlayStation2, y parece que vendrá con unas cuantas mejoras y novedades. Además de los gráficos mejorados (que, de hecho, tienen función de anti-alias completa, no tendremos que volver a sufrir esos bordes llenos de picos propios de los juegos del lanzamiento japonés), cabe esperar la incorporación de un nuevo campo de tiro en exteriores y un buen número de secretos ocultos que aún están por explicar.
Aunque la versión casera no vendrá equipada con el elaborado periférico de rifle francotirador (incluyendo la "mira telescópica" de pantalla LCD), utilizará un original sistema de puntería, que pretende ser el perfecto sustituto. Apuntaremos manteniendo presionado el botón L1, que nos permitirá mover una pequeña mira transparente por la pantalla para apuntar a una zona general cercana a nuestro objetivo. Una vez estamos cerca, soltamos el botón y aparecerá una mira aumentada, que se podrá ajustar en cuanto al aumento y la transparencia.
Aparte de los extras mencionados y el ajuste que tienen que hacer en el sistema de control, el juego promete ser idéntico hasta en el último detalle a su contrapartida de recreativa. En lo que se refiere al argumento, la familia presidencial ha sido secuestrada por la típica organización siniestra y nuestro trabajo consistirá naturalmente en ser su equipo de rescate de un solo hombre. La aventura nos sitúa en la piel de un francotirador, que tendrá que poner a prueba sus habilidades desde tejados de edificios, helicópteros, e incluso coches en marcha, que nos servirán para ejercitar nuestra puntería (y nuestros nervios). Hay incluso fases que se desarrollan en la oscuridad (con mira telescópica nocturna incluida) y sobre un abarrotado estadio de fútbol americano. Y lo que es mejor, el camino que sigamos por cada fase variará cada vez que juguemos, además de haber varias rutas posibles entre las que elegir durante la misión en general (algo que, sin duda, nos permitirá jugar una y otra vez, sin aburrirnos de ver siempre lo mismo).
Por lo que hemos podido jugar (y si no nos creéis, echadle un vistazo vosotros mismos en cualquier salón recreativo que se precie), parece muy prometedor, y estamos deseando ver cómo consiguen solucionar el tema del control para ver si la conversión logra mantener el nivel de la recreativa.

▲ En una de las fases del juego, tendemos que infiltrarnos en una base enemiga, por la noche, y usar nuestra mira telescópica nocturna. Los enemigos lanzarán bengalas para tratar de cegarnos.



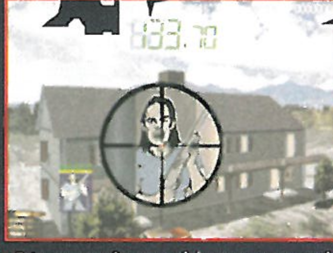
▲ En esta fase tenemos que acabar con los terroristas que se encuentran entre los turistas a través de las ventanas de este rústico hotel.



▲ Apuntar durante la fase de la autopista es especialmente difícil, ya que el coche en el que vamos no deja de dar bandazos.


▲ Este jefe trata de atropellarnos con un enorme camión... y su único punto débil es la cabeza.


▲ En la primera fase del juego ayudaremos a la policía desde lejos a eliminar a unos terroristas que siembran el pánico en las calles.


▲ Esta es una imagen del nuevo campo de tiro en exteriores. Nos será muy útil para practicar y hacernos con el manejo del juego.



▲ Mientras se llevan a la hija del presidente por el campo de fútbol americano, los propios jugadores que hay en el campo tratarán de detener a los terroristas.


▲ Nos enfrentaremos al jefe del primer nivel desde un helicóptero, mientras nos movemos entre los rascacielos, y el tratará, a su vez, de apuntarnos a nosotros.

ARMORED CORE 2

La introducción de los juegos de Mechs en PS2

▶ ¡No hay piedad para el enemigo! ¡Que no quede más que chatarra!

Distribuidor: ¿Virgin? [COMPROBAR]
Desarrollador: From Software
Disponible: Octubre
Tipo: Acción
Número de Jugadores: 1-2 Jugadores
Número de Discos: 1

Aunque los juegos de mechs no son especialmente populares en nuestro país, podrían ganar unos cuantos seguidores si llegara a verse por aquí este Armored Core 2. En principio, el juego ya ha salido en Japón, y saldrá en Estados Unidos este otoño. Nosotros pensamos que si sus estupendos gráficos no enganchan a los aficionados, su mecánica de juego, llena de acción, lo hará.

El sistema de control es muy similar al de Virtual On. En el campo de juego, es importante recordar disparar y golpear a todos los enemigos, a la vez que tratamos de eludir sus ataques. Esto no nos deja muchos respiros, y hay que estar constantemente alerta (el que quiera descansar, que se busque otro juego). Para destruir a otros enemigos mecanizados, From Software ha incluido muchas armas distintas, como ametralladoras, cohetes, y espadas. Además de poder personalizar las distintas armas, también se pueden ajustar todas las distintas partes de nuestro mech, incluyendo la cabeza, el torso, los brazos y las piernas. Sin embargo, todo este proceso no es, ni mucho menos, gratuito.

Los jugadores tendrán que escoger y cumplir misiones como una especie de mercenarios para conseguir dinero. Cuantas más misiones cumplamos, y enemigos destruyamos, más dinero conseguiremos. Sin embargo, el juego no va simplemente de caos y destrucción. Si desperdiciamos demasiada munición, y sufrimos demasiados daños, acabaremos gastándonos todo lo que ganemos en suministros y arreglos. Parece que este elemento estratégico añadido al juego permitirá mantenerlo más variado e interesante.

Aunque es algo que todavía no tiene completo, parece ser que From Software tiene intención de incluir un modo Arena. Esta modalidad de juego podría ser una lucha cuerpo a cuerpo muy del estilo del ya mencionado Virtual On; o podría tratarse también de un recinto cerrado lleno de otros tipos de enemigos parecido en cierto modo al Smash TV. Independientemente de cómo resulte ser la versión final, a juzgar por cómo se juega ya el título, y la variedad de elementos incluidos, Armored Core resulta muy prometedor.



▲ La bonita paleta de colores y los claros gráficos dan un resultado estupendo, ¡mirad que escena!

Esquivando el fuego enemigo

Averiguar rapidamente la técnica de ataque y la capacidad de un oponente será algo clave para tratar de esquivar su acometida. Una vez dominemos los controles y empecemos a comprender las pautas de ataque, seremos imparables.



▲ Este no es precisamente el resultado que esperábamos. Tratar de abrirse camino a zambombazos por una misión suele acabar en fracaso.



▲ Si un enemigo no dispone de misiles, volar por alto mantendrá a nuestro mech fuera de su alcance.



▼ No os aconsejemos que os metáis en una situación tan precaria. Hacer locuras así sólo sirven para quedaros sin mech, y perder un buen montón de pasta.

▲ Los efectos de iluminación que veremos en el túnel son algo fantasmagóricos, aunque excelentes.



◀ Fijaos en esa lava. No está mal ¿eh? Si os quedáis demasiado tiempo os acabaréis fundiendo.

Equipando piezas

Cada parte importante del cuerpo de nuestro mech, de pies a cabeza, puede alterarse o mejorarse. Como podéis ver, capa parte del cuerpo tiene sus ventajas y sus desventajas. De modo que, según os guste jugar, y el tipo de misión en que os encontréis, un mech defensivo puede resultar más ventajoso que uno ofensivo, o viceversa.



▲ Modificar las piernas puede parecer menos emocionante que las armas, pero sin una base estable, nuestro mech acabará reducido a chatarra.



▲ Otro componente aburrido, pero imprescindible, es el radiador. El sobrecalentamiento podría suponer la muerte.



◀ Hacer una pasada volando es una buena forma de conseguir un par de blancos.

▶ En riscos y montañas, cuidado con los enemigos que se encuentren arriba, pueden suponer un grave peligro.



MGS2 DVD Trailer

Distribuidor: Konami
Desarrollador: KCEJ West
Disponible: Otoño 2001
Tipo: Acción/Aventura
Número de Jugadores: 1 Jugador (posiblemente 2)
Número de Discos: ?

Por fin está disponible el trailer de Metal Gear Solid que se pudo ver en el E3, y en DVD nada menos. Por desgracia, sólo está a la venta en Japón, a través de la página web de konami. Las tiendas de importación lo van a tener difícil para conseguir alguna copia, así que pensamos que sería buena idea enseñaros cómo va la historia, escena a escena, para todos aquellos (o sea, casi todos) que no pueden verlo en acción. Tenemos 80 pantallas sacadas del DVD, y todas ellas con la buena calidad propia de ese formato. Esto viene a ser lo último que os podemos enseñar sobre MGS2 hasta que Konami se decida a enseñar algo más, así que ¡disfrutadlo!



▲ Tras una pantalla verde en la que dice que las imágenes que van a aparecer a continuación han sido aprobadas para todos los públicos, empieza el trailer con una tormenta.



▲ Entre la niebla y la lluvia, vemos un enorme barco en el mar, meciéndose entre las agitadas olas. Lentamente, la cámara se va acercando, y entonces vemos...



▲ ...una familiar figura aparece en cubierta. No lo sabemos con seguridad, pero parece que Snake se teletransporte a bordo o utilice un dispositivo de camuflaje como el que usaba el Ninja en MGS.



▲ Snake se endereza lentamente, dándonos la oportunidad de echar un buen vistazo a su nuevo y mejorado aspecto en PS2, que está mucho más detallado que el del último juego, como os podréis imaginar.



▲ La cámara se mueve para mostrar un primer plano frontal Snake, una imponente ola cae sobre la cubierta, detrás de él, y la música va subiendo el volumen. Un momento de lo más dramático, y eso que todavía no hemos empezado.



▲ Snake habla con Otacon por medio de su Codec, mientras la escena cambia para mostrar a un helicóptero que sobrevuela el barco. Deja caer una cuerda, y por ella descienden unas tropas.



▲ El primer momento es fácil ver que estos nuevos soldados enemigos son mucho más listos y eficientes que antes. Matan fácilmente a la tripulación y se hacen con el control del buque.



▲ La música aumenta de ritmo, y empieza el conocido tema de Metal Gear. La nueva partitura es mucho mejor, con los nuevos arreglos. Snake empieza a moverse con cuidado.



▲ Snake recorre la cubierta del barco, y empezamos a ver las típicas secuencias estilo MGS: evitando las luces, con la espalda contra la pared; sí, señor, ya estamos en marcha.



▲ Snake se detiene para demostrar una nueva habilidad. Con su espalda contra la pared, ahora puede asomar la cabeza por una esquina para ver mejor. Pero, al hacerlo, casi le descubren.

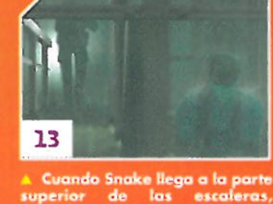
Snake se infiltra en el barco



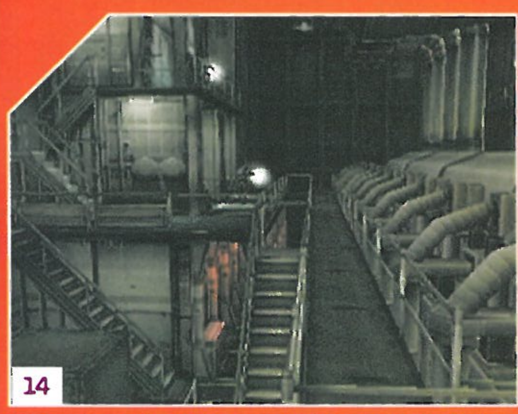
▲ Después de evitar por los pelos que le descubran, pueden verse gestos de susto y alivio en su rostro. ¡Increíble! Reaccionará a lo que hagamos durante la partida (recordad que estas imágenes están tomadas directamente por Hideo Kojima de una partida, no son una secuencia de video).



▲ Snake espera a que el guardia pase de largo, y se dirige a las escaleras. Al subir, sus pies salpican agua de forma muy realista.



▲ Cuando Snake llega a la parte superior de las escaleras, podemos ver al guardia alejarse por la pasarela, tratando de ver a través de la tormenta gracias a su linterna.



▲ Tras subir por las escaleras a la cubierta superior, Snake logra acceder al interior del barco. La cámara muestra dicho interior, y se puede apreciar el increíble nivel de detalle que tendrán los escenarios de MGS2. Los gráficos son bastante nítidos, y se puede ver algún problema de alias, pero no es tan evidente como en otros juegos. De todas formas, ya sabemos que Sony ha explicado cómo solucionarlo, y en estas imágenes todavía no lo habían hecho.



▲ Justo antes de que Snake abra esta puerta y se asome, podemos ver un escáner de huella dactilar en la pared tras él, ¿es puramente decorativo, o tendrá algún efecto importante en el juego?



▲ Al ver un guardia al otro lado de la sala, Snake saca su pistola de dardos y se amplía la imagen para poder apuntar a la cabeza. Esta vista de mira telescópica se parece mucho a la del último juego.



▲ Snake demuestra que ahora puede disparar desde una perspectiva en primera persona. No puede moverse en esta vista (este juego no es un shooter en primera persona), pero viene muy bien para apuntar.

Haciendo frente a los guardias enemigos


21 ▲ El guardia enfoca con su luz hacia abajo, pero Snake sigue bien escondido y no se le ve. Esta escena está muy bien, porque demuestra que ahora tendremos que preocuparnos de ser vistos por guardias en niveles superiores o inferiores. En el último juego, esto no pasaba, y podíamos escondernos simplemente quedándonos en mitad de una escalera.


18 ▲ ¡Buen disparo! El guardia recibe el impacto del dardo en la cabeza, y atraviesa su casco. Al haberlo acertado allí, el dardo hace efecto inmediatamente y cae desplomado.



19 ▲ A pesar del ultra-realismo de los gráficos, el juego sigue teniendo esos toques humorísticos que caracterizan a la serie, como estas "ZZZs" para indicar que el guardia está durmiendo.


20 ▲ Ahora la escena cambia para mostrar otra de las nuevas habilidades de Snake, la de descolgarse. Puede incluso desplazarse descolgado moviendo las manos para ir de un lado a otro de las pasarelas.


22 ▲ Vemos a Snake subir por otra escalera, esta vez desde una perspectiva que terminará siendo seguramente muy similar al ángulo de cámara jugable, si nos dejamos llevar por el juego anterior.


23 ▲ Snake camina por un oscuro pasillo y nos muestra otro truco nuevo más: la habilidad de caminar lentamente con su arma desenfundada (también lleva una linterna).


24 ▲ Al volver la esquina que hay al final del pasillo, Snake coge a un guardia por sorpresa. Snake le tiene bien pillado, así que no tiene más opción que rendirse.


25 ▲ La cámara pasa a la perspectiva de primera persona de Snake, de modo que podemos echar un vistazo más de cerca al aterrorizado guardia, que tiembla del miedo.


26 ▲ Snake decide "no pasarse" con él y dejarle simplemente inconsciente con una serie de patadas y puñetazos. Bueno, es mejor que tragar plomo.


27 ▲ Siguiendo con su sigiloso avance, Snake llega a otro corredor y lo recorre de puntillas. La iluminación es ahora mejor, así que ya no necesita la linterna.


28 ▲ Asomando la cabeza por la esquina, Snake ve a otro guardia que pasa por el final del pasillo. Esta escena sirve fundamentalmente para mostrar lo realistas que son las sombras.


29 ▲ Se produce un corte algo brusco en plena escena, y vemos que Snake ya tiene a su presa atenazada, tratando de ahogarla. Parece ser que todavía no está terminada la animación completa de ese movimiento.


30 ▲ Pasamos ahora al interior de una especie de sala de control, que, por algún motivo, parece estar muy protegida. Un gran cristal divide la sala.


31 ▲ Tras tirar un cargador de munición para distraer al guardia (otro de los nuevos trucos de Snake), baja las escaleras de un rápido salto, y aterriza rodando, ocultándose del guardia.


32 ▲ Cambiamos de tercio para ver a un grupo de guardias que baja por las escaleras. Estos tipos parecen más profesionales, y van registrando sistemáticamente toda la zona recorrida tratando de localizar a Snake.


33 ▲ Al abrir una taquilla, Snake hace un desagradable descubrimiento. A este pobre tipo le rebanarían el pescuezo cuando asaltaron el barco, y después lo escondieron aquí dentro.


34 ▲ El cuerpo cae como un plomo ante Snake. Si hubiera habido algún guardia cerca, el sonido podría haberle alertado. Por suerte, Snake sólo tendrá que arreglar este pequeño lío.


35 ▲ Menos mal que ahora Snake puede arrastrar cuerpos y esconderlos en lugares como éste. De hecho, tendremos que borrar nuestro rastro de esta manera para evitar alertar a otros guardias.


36 ▲ Otro cambio de escena, y llegamos a una de las mejores partes del trailer (recibió entusiastas aplausos de los aficionados en el E3). Una misteriosa figura se acerca a un guardia solitario...


37 ▲ ...el guardia baja su arma y ¡BAM! el hombre misterioso le dispara entre las cejas a quemarropa ¿qué clase de tipo insensible puede hace algo así?


38 ▲ ¡Ah! Ya tenemos respuesta. Se trata nada menos que de Revolver Ocelot, el único miembro superviviente de Fox Hound del juego anterior. Ha vuelto, y parece ser que con una mano nueva.


39 ▲ Volvemos a cambiar de escena, y la música empieza a coger ritmo. Vemos a una mujer misteriosa en el punto de mira de Snake, pero no parece estar muy preocupada...


40

▲ La mujer misteriosa empieza a moverse, lentamente al principio, bajando el brazo con el que sostiene el cuchillo. Cualquiera pensaría que Snake gritaría "¡Quieta!" o algo así, pero...


41

▲ ...seguramente no importaría, porque esta chica es rápida, muy rápida. Salta describiendo un círculo con ese estupendo efecto de movimiento borroso que se usaba tanto en MGS...


42

▲ ...y gira para lanzar una daga directamente a Snake. Los efectos de movimiento borroso y cámara lenta quedan muy bien, haciendo que esta chica pase a figurar inmediatamente en nuestra lista de favoritas.


43

▲ A medida que la daga recorre su camino hacia Snake, corta el aire dejando una distorsión muy similar a los efectos de las balas en Matrix. Podemos aseguraros que es una pasada.


44

▲ Pero Snake sigue siendo el más rápido y, tras lograr esquivar con habilidad la daga, aterriza sobre su rodilla con su pistola aún apuntando firmemente a la chica.


45

▲ La chica, sin embargo ha aprovechado el momento de confusión para sacar su pistola, con lo que se llega a un punto muerto. ¿Quién se apuesta que estos dos acaban del mismo lado?


46

▲ Volviendo con los guardias, que se han puesto gafas infrarrojas para tratar de conseguir localizar por fin a Snake. Se mueven con rapidez...


47

▲ ...y corren pasillo abajo, todos al mismo paso. De hecho, van tan al paso que parecen moverse como si fueran uno solo, como una larga serpiente, o algo así.


48

▲ Sin embargo, con gafas de infrarrojos o sin ellas, Snake los ve venir. Ésta es una buena imagen del pelo de Snake, que se ve bastante realista. Su cinta también se mueve de forma realista.


49

▲ La cámara retrocede algo más, y podemos ver como está la situación. Snake tiene cierta ventaja porque sus perseguidores están limitados por el estrecho pasillo y no pueden rodearle.


50

▲ Ya está bien de tanto esconderse, ya va siendo hora de que se enteren de lo que vale un peine. Volviendo la esquina, Snake empieza a abrir fuego al grupo de soldados, que no tienen dónde esconderse.


51

▲ Pasando a la vista en primera persona, Snake puede incluso apuntar a los múltiples conductos que recorren las paredes, haciendo que brote vapor ardiente que quema a los guardias.


52

▲ Un rápido corte a otra secuencia de acción, en la que volvemos a la lucha cuerpo a cuerpo con la chica misteriosa. Snake y ella intercambian disparos mientras buscan dónde ponerse a cubierto.


53

▲ Snake se oculta tras unos cajones y sigue disparando. La tormenta sigue arreciendo, dando a la escena un aire muy realista. La acción no decae un momento.

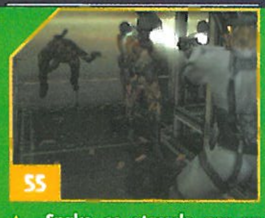

54

▲ Empiezan a sucederse a toda velocidad una serie de escenas de acción. Aquí Snake baja corriendo hasta recorrer la mitad de las escaleras, y después salta para caer rodando al final.

Snake es descubierto, y todo se va al garete


58

▲ Harto ya de no lograr traspasar los escudos de los guardias, Snake decide usar la mollera (y su vista de puntería en primera persona) para arreglar la situación. Apuntando justo bajo los escudos, puede acertar a las piernas, y los soldados van cayendo. Podemos alcanzar a los enemigos en cualquier parte, con distintos resultados.


55

▲ Snake es atacado por un grupo de soldados en una pasarela y los manda volando sobre la barandilla de unos cuantos disparos bien situados. Los casquillos de bala empiezan a volar por todas partes.


56

▲ Puesto que la idea de los infrarrojos no ha dado el resultado esperado, las tropas aparecen con escudos antidisturbios. Snake dispara una y otra vez, pero aguantan sin problema.


57

▲ La cámara muestra un primer plano de Snake abriendo fuego con su arma, con su pinta de tipo duro. Sus manos se agitan con cada disparo, a causa del retroceso.


59

▲ Bajo un intenso fuego, Snake echa cuerpo a tierra y recarga. Puede verse que lleva un rato peleando en esta zona por los conductos agujereados y los casquillos de bala.


60

▲ A un guardia se le ocurre la brillante idea de disparar a las luces, ya que ellos disponen de visores infrarrojos y Snake no. Se ve que esta vez estos tipos son bastante más listos.


61

▲ Cortamos a una nueva escena en la sala de control, en la que Snake parece atrapado sin remedio. El cristal de la ventana que hay sobre el es alcanzado y vuela en pedazos.

Demostracion de la fisica real



Después de que el cristal salte hecho pedazos, Snake se asoma de un salto y dispara varias veces antes de tener que volver a ponerse a cubierto. ¡Vaya! ¡Si que se están acumulando guardias ahí fuera!



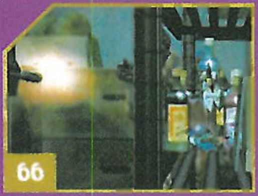
No pinta muy bien para Snake. Sus enemigos están en terreno elevado, y no tiene escapatoria. Metal Gear se centra sobre todo en el sigilo, pero tampoco falta la acción.



No llegamos a ver la resolución del tiroteo anterior, pero esta siguiente parte del trailer es aún mejor. Vemos que Snake está arrinconado en un almacén.



Dos soldados empiezan a dispararle y entonces podemos ver una demostración increíble del motor de física real del juego. Un buen número de objetos de las estanterías resultan alcanzados, por lo que se rompen, y cada uno de ellos reacciona como lo haría en la vida real. En un determinado momento, un saco explota en una nube de polvo, haciendo que Snake estornude.



Aquí está nuestra parte favorita de esta escena. En su entusiasta intento por matar a Snake, los guardias abren fuego contra unas inofensivas botellas de cristal...



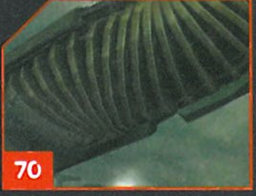
...y cada una se hace añicos de forma diferente, según cómo y dónde sean alcanzadas. Y lo que es mejor, el líquido de su interior va manando y formando charcos en el suelo.



Snake puede ahora disparar mientras está agachado, y también volverse rápidamente para disparar por una esquina mientras está agazapado. Sigue disparando.



Las cosas se calman un poco, mientras vemos al nuevo Metal Gear Ray desde cierta distancia. Se muestran varios créditos entre ilustraciones de algunos de los personajes.



Al prepararnos para el gran final, la música se vuelve mucho más dramática. Podemos ver fugazmente los "brazos" de Metal Gear Ray, que utiliza para moverse bajo el agua.



Ahora se empieza a escuchar el clásico tema de Metal Gear interpretado por un coro y suena estupendamente. Snake corre a toda velocidad tratando de evitar unas explosiones.



Volvemos a ver fugaces imágenes de Metal Gear Ray, que, por cierto, recibe su nombre por la manta raya, y su capacidad de nadar. La tormenta arrecia en el exterior.



Snake salta sobre la barandilla entre explosiones en uno de los mejores usos de la cámara lenta que hemos visto. A estas alturas, Konami ya tiene nuestra confianza.



La música sube hasta alcanzar el clímax y se detiene bruscamente al aparecer el título del juego en pantalla. En el E3, todo el mundo aplaudía y silbaba como locos.



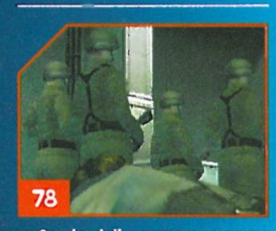
Pero, un momento, la cosa no ha terminado todavía. Vuelve la acción, y vemos a un Metal Gear Ray desenfrenado, actuando como si fuera Godzilla, destrozando la cubierta del barco.



Snake se esconde tras una esquina, echa un vistazo al monstruo metálico e informa a Otacon a través del Codec: "¡Esto pinta mal!". ¡No te has quedado corto ni nada, chaval!



Y ahora un toque de humor. Se muestra a Snake bajando por una escalerilla, tras un gran grupo de soldados. El gran número de tropas ya es de por sí impresionante (que todos ellos puedan aparecer a la vez en pantalla).



Con lo sigiloso que es, recorre la sala tras ellos, mientras ellos permanecen atentos a lo que sea que estén viendo



Snake llega por fin al otro extremo de la sala y se esconde tras un cajón. Está a salvo, al menos hasta que le entra la urgente e incontrolable necesidad de estornudar...



¡Vaya! Ese estornudo era todo lo que hacía falta para alertar a una sala llena de guardias. Este es un momento clásico que consiguió muchas risas de la gente que lo vio en el E3.



Toque de humor parte dos: ¿Recordáis al pobre guardia al que Snake dejó fuera de combate con un dardo tranquilizante al principio del trailer?




Sigue durmiendo la mona, al menos hasta que su compañero se acerca y le da una buena patada para despertarle ¿pasará esto de verdad en el juego?



Nuestro atontado amigo empieza a recobrar la consciencia y ponerse de pie, pero no tiene ni idea de qué le ha pasado. Tiene gracia. Bueno, y aquí se acaba nuestro repaso del trailer, tendréis más cuando lo tengamos nosotros.

DYNASTY WARRIORS 2

Distribuidor: Koei
Desarrollador: Omega Team
Disponible: Octubre
Tipo: Acción
Número de Jugadores: 1 Jugador
Número de Discos: ?

Una mezcla de juego de lucha y simulación histórica

Aunque esté ambientada en China en la misma época que la serie Romance of the Three Kingdom, y se basa mucho en hechos históricos, Dynasty Warriors 2 es cualquier cosa menos una simulación bélica meticulosamente detallada, ni, ya puestos, se parece gran cosa al primer Dynasty Warriors. En vez de eso, nos pone directamente en el campo de batalla como uno de nueve guerreros chinos legendarios, responsables de ayudar a la victoria de su reino, y repartiendo, en general, leña a diestro y siniestro.

El juego se desarrolla en campos de batalla de alrededor de un kilómetro y medio cuadrado, centrándose en ofrecer acción desenfrenada con los toques de estrategia justos para evitar que se convierta en festival de mamporros sin sentido. Por ejemplo, puede que tengamos que saltar a lomos de un caballo y recorrer el campo de batalla a toda velocidad para defender a un comandante en problemas. No sólo eso, sino que los soldados enemigos responderán a nuestra habilidad (o falta de ella) en combate, haciendo que los enemigos menores huyan con sólo vernos, o que los comandantes enemigos envíen a sus mejores héroes para acabar con tu vida.

Afortunadamente, contaremos con algo más que una simple espada, vara o cualquier otra arma de combate cuerpo a cuerpo. Cada guerrero tiene un ataque especialmente poderoso que puede ejecutar cuando su indicador de ánimo esté completamente cargado y que le permite arrasar con el enemigos durante unos segundos.

Este personaje es más rápido, pero no tan fuerte como la mayoría de los demás guerreros.

Este es uno de los nueve guerreros chinos legendarios con los que podremos jugar.

También hay un arco y flechas, que se disparan desde una vista en primera persona, para alcanzar a los arqueros que haya en torres y ejecutar otro tipo de ataques a distancia. Y puesto que nos podemos montar y desplazar en caballos que no estén ocupados cuando los encontremos, el combate a caballo también entrará en escena.

Cada batalla, de las que tendremos que ganar cinco, tiene sus propios objetivos específicos (ya sea para capturar a un comandante enemigo, o cualquier cosa por el estilo) y hasta 1.000 soldados pueden representar a cada bando. De todos estos, hasta 40 personajes con todo lujo de detalles podrán aparecer en cualquier momento en pantalla sin pérdida alguna de velocidad, lo que hace de este título una de los juegos de acción más impresionantes técnicamente jamás vistos. Añadimos a todo ello lluvias de chispas, rastros de armas y entornos detallados y nos encontramos con un serio candidato a juego de acción con mejor aspecto visual.

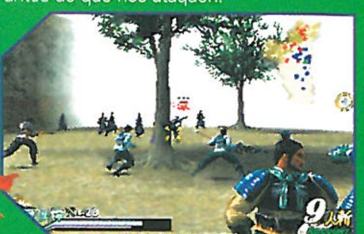
¿Creeis que está hecho para vosotros? Pues no tendréis que esperar demasiado para saberlo, ya que Koei pretende tener Dynasty Warriors 2 listo para el lanzamiento de la PlayStation2.



No importa por cuál de los tres reinos luchemos, tendremos que ganar cinco batallas por toda China para salir victoriosos.

Ataques a distancia

Además de armas cuerpo a cuerpo, como espadas o bastones, también podremos usar el arco y las flechas en el campo de batala. Nos puede ser muy útil para acertar a los arqueros de una torre o simplemente acertar a enemigos desde cierta distancia antes de que nos ataquen.



Para poder disparar el arco, pasamos a una vista en primera persona y exploramos el terreno buscando a nuestro blanco.



Utilizarlo con tantos enemigos a nuestro alrededor no es muy recomendable, pero podremos ver lo precisos que podemos ser.



A pesar de ser tan corpulento, incluso este formidable guerrero puede montar a caballo y ganar cierta ventaja de altura y peso sobre sus enemigos.



El escenario variará mucho de una misión a otra. Este, por ejemplo, tiene lugar a bordo de una serie de barcos comunicados entre sí mediante planchas.

Los ataques de nuestra arma de cuerpo a cuerpo dejarán su rastro en el aire e irán acompañados de lluvias de chispas.

Ataques especiales

Una vez que esté completamente cargado nuestro indicador de ánimo, nuestro personaje podrá activar un ataque especial y abrirse camino entre docenas de enemigos en unos segundos, todo ello acompañado de los efectos de rastros y chispas que hemos comentado.



Cada guerrero tiene sus propio ataque poderoso; éste, por ejemplo, realiza unos amplios barridos a su alrededor.



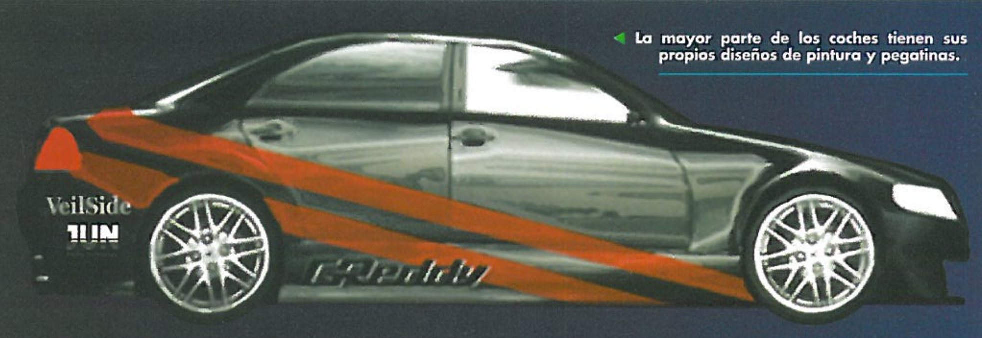
Este ataque, por otro lado, está mucho más concentrado más próximo al guerrero, pero es mucho más frenético. Alguien lo va a pasar muy mal...



Podremos escoger entre nueve guerreros legendarios, cada uno con sus propios atributos de ataque, defensa y salud. Elegid sabiamente.



Antes de cada batalla, se nos muestra en pantalla un plano topográfico del campo de batalla, en el que se indican las localizaciones de las unidades de nuestro ejército en relación con las de nuestro enemigo.



La mayor parte de los coches tienen sus propios diseños de pintura y pegatinas.

MIDNIGHT CLUB

Un juego de carreras sin reglas

Al tratarse de uno de los primeros juegos de carreras que llegarán a la PlayStation2 este otoño (¿o deberíamos decir ya Navidades?) Midnight Racer espera dejar atrás rápidamente a su dura competencia, Ridge Racer V y Gran Turismo 2000. Aunque superar a estas dos importantes franquicias no será tarea fácil, Midnight Club incluye unos cuantos elementos que le permitirán distinguirse del resto.
Midnight Club permite a los jugadores meterse por cualquier sitio en cualquier momento. Eso significa que tanto si estamos conduciendo por Londres, Nueva York, o Tokio, tendremos que confiar en nuestro propio juicio para descubrir los caminos más eficientes para llegar a la meta. Este sistema tan abierto hará que tengamos que atravesar parques, edificios, o incluso superficies de agua. Sin embargo, en MC no se trata de destrozarlo todo de forma caótica y desenfrenada, como pueda ser la serie Twisted Metal. Si nos entra la vena sadomasoquista y nos da por torturar a los peatones y saltarnos otras leyes, tendremos que vérnoslas con la poli, que se encargará de poner fin a nuestras correrías.
Gráficamente, el juego continúa mejorando con cada nueva versión; ahora surge humo de las ruedas al derrapar; la lluvia convierte la calle en un brillante espejo, en el que se reflejan coches, edificios y luces. Por último, los modelos de coches y los entornos siguen resultando muy prometedores.
Esperamos que estas mejoras continúen hasta la fecha de lanzamiento, este otoño. De ser así, Midnight Club podría robarles la gloria a los grandes nombres.

Distribuidor: Proein
Desarrollador: Rockstar / Angel Studios
Disponible: Otoño
Tipo: Carreras
Número de Jugadores: 1-2 Jugadores
Número de Discos: 1



Como en cualquier juego de carreras, perfeccionar el derrape es importante si queremos tener aspiraciones de ganar.



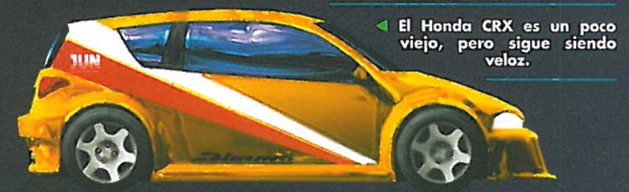
No esperéis ser bien recibidos en el futuro en este centro comercial después de una jugada como ésta.



Los efectos de lluvia y reflejos seguro que dejarán satisfechos incluso a los más cínicos y exigentes.



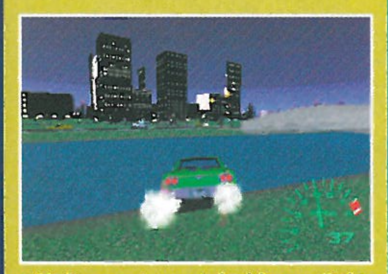
Aunque parezca un poco exagerado, quemar neumáticos produce unos efectos de humo muy buenos.



El Honda CRX es un poco viejo, pero sigue siendo veloz.

La senda menos transitada...

Conducir por parques, agua y aceras es una parte importante de encontrar el mejor camino para alcanzar la victoria.



No hay que tener miedo del agua. Podría acabar siendo nuestra mejor aliada.



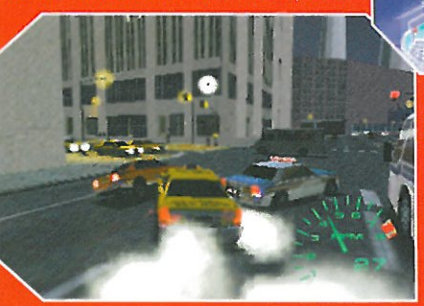
Aunque los parques pueden ser buenos atajos, tener que esquivar tanto árbol ciertamente no nos va a poner las cosas fáciles para ahorrar tiempo.



Si pretendemos usar las aceras, o atravesar edificios, habrá que andarse con cuidado para no atropellar a nadie... bueno, o los menos posibles.

Con la poli en los talones

Los maderos pueden ponerse muy pesados si se lo proponen. Si nos persiguen demasiados, puede que intenten maniobras como bloquear el camino o chocar con nosotros. Es mejor tratar de evitarlos en la medida de lo posible.



Ya los tenemos a nuestro lado. Será mejor que los aplastemos contra un edificio, o nos arriesgamos a pasar la noche en una celda con algún macarra con malas intenciones.

Si nos persigue un solo policía, podemos golpearle por detrás y sacarlo de nuestro camino.

KESSEN

La guerra es un infierno, pero este juego no

Ya hay una versión en inglés del simulador bélico histórico Kessen, que, al menos en Estados Unidos, llegará de la mano de Electronic Arts con el lanzamiento de la PlayStation2. No cabe duda de que el juego es una auténtica historia épica audiovisual, pero ahora por fin estamos teniendo ocasión de comprobar cómo funciona la mecánica de juego, que no conseguimos entender con tanto menú en japonés, y desde luego parece que va a subir las apuestas en lo que se refiere a estrategia para consolas.

Entre lo más destacable podemos citar los ataques especiales que pueden llevar a cabo nuestras fuerzas, que abarcan todo tipo de variantes, desde andanadas de rifles a cargas de caballería a brutales salvas de cañonazos. Es incluso posible enviar a un general para que ejecute una salvaje incursión de un solo hombre. Siguiendo con el espíritu del resto del juego, todos ellos resultan muy cinematográficos y emocionantes. También es posible persuadir a los generales enemigos para que deserten a nuestro bando, y hay cantidades ingentes de segmentos de audio de nuestros distintos generales alertándonos de su situación y curso de acción, que sirve para hacer la experiencia mucho más absorbente.

Kessen, que resulta tan grandioso como históricamente preciso, podría ser el producto de estrategia que los aficionados al género han estado soñando. Esperamos tener una review lo antes posible.

A veces, un general no tiene más remedio que ocuparse personalmente de determinados asuntos, y, cuando lo hace, los resultados pueden ser espectaculares.



Podemos escoger entre ver las acciones de nuestras tropas desde arriba o (incluso mejor) a ras de suelo.

Distribuidor: ¿Electronic Arts?
Desarrollador: Koei
Disponible: Octubre
Tipo: Estrategia
Número de Jugadores: 1 Jugador
Número de Discos: 1





Mientras nuestro general guía a sus tropas al combate, sus acciones se nos presentan con un toque muy cinematográfico.



Los movimientos de tropas y las órdenes se controlan desde un mapa en 3D giratorio que representa los obstáculos y disposición topográfica del terreno.

Esta letal andanada de rifles no es más que uno de los múltiples ataques especiales que nuestros generales pueden ordenar contra las tropas enemigas.

SMUGGLER'S RUN

Rockstar sigue huyendo de la ley

Desde la última vez que hablamos de Smuggler's Run, el juego ha mejorado drásticamente. Los tres entornos principales tienen ahora un nivel de detalle muy superior, la velocidad de refresco de pantalla es más alta y más suave, y los vehículos controlados por la CPU son más listos. No sólo eso, sino que todos los distintos elementos de la mecánica de juego están empezando a tomar cuerpo y van quedando bastante bien. Es sorprendente lo divertido que puede volverse una idea de partida tan sencilla como la de llevar de contrabando objetos del mercado negro del punto A al B. Aunque no hay todavía un 100% de garantía, Angel Studios espera poder incluir hasta 35 vehículos distintos, que van desde buggies modificados a coches de rally, además de tres modalidades de juego principales (Campaña, Melee y Multijugador) en el producto final. Afortunadamente para los aficionados, Smuggler's Run pretende estar listo para el lanzamiento de la PlayStation2. Ya sabemos que todavía queda un poco para eso, pero, para que vayáis pasando el traga, ahí van unas cuantas imágenes más, sacadas directamente del kit de desarrollo de PS2.



Los entornos tienen un buen grado de detalle, incluyendo incontables árboles, arbustos y rocas. Teniendo en cuenta que cada nivel es de más de 20 kilómetros cuadrados de extensión, eso es mucho que ver.



Aunque nos encontraremos con caminos de cuando en cuando, la mejor ruta suele ser campo a través. Por eso viene bien conducir un buggy y no un Volvo.

Desgraciadamente, las bandas rivales no van a ser los únicos que nos persigan. Las patrullas de la guardia fronteriza aparecen con cierta frecuencia y harán todo lo posible para detenernos.



Distribuidor: Proein
Desarrollador: Rockstar / Angel Studios
Disponible: Octubre
Tipo: Carreras / Acción
Número de Jugadores: 1-2 Jugadores
Número de Discos: 1

Por medio de la flecha que se ve en la parte superior de la pantalla y el mapa, no nos costará encontrar la mercancía, aunque no podemos olvidar estar atentos por si aparecen los rivales.

Ready To Rumble Round 2

Distribuidor: ¿Virgin? [COMPROBAR]
Desarrollador: Midway
Disponible: Noviembre
Tipo: Boxeo
Número de Jugadores: 1-2 Jugadores
Número de Discos: 1

Vuelve el loco juego de boxeo de Midway

En lugar de presentar una nutrida plantilla de boxeadores con licencia del mundo del boxeo profesional, el Ready 2 Rumble original decidió darle un enfoque mucho más cómico, al estilo de los dibujos animados, a este deporte. Su secuela, que saldrá muy poco después del lanzamiento de la PlayStation2, pretende tapar alguno de los agujeros que impedían que el original se convirtiera en el auténtico rey del ring.

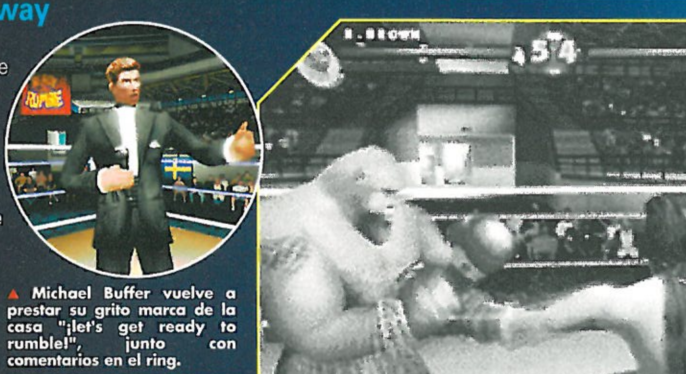
Desde el punto de vista de la mecánica de juego, Ready 2 Rumble Round 2 promete solucionar los problemas de IA de la primera entrega, contando con oponentes más listos que añadirán algo más de variedad a las estrategias a seguir durante el combate, ya que tendrán sus propios estilos a los que habrá que adaptarse. También pretenden incluir luchas algo más realistas, una modalidad de entrenamiento completamente rediseñada, y nuevos movimientos para cada uno de los 18 boxeadores (11 que vuelven y 7 nuevos). Si pensabais que los personajes ocultos de la primera parte resultaban de lo más estrambóticos, no os vais a creer algunas de las ideas que tienen previsto incluir en la secuela: la estrella de la NBA Shaquille O'Neal y otra estrella, pero esta del pop, Michael Jackson. No, no es ninguna broma.

Además del repaso general a la mecánica de juego, el título contará también con un modo temporada totalmente reformado, que seguirá un calendario y tendrá una historia completa para cada uno de los luchadores, y bonificaciones a las que acceder obteniendo victorias, como equipo de entrenamiento nuevo o movimientos adicionales.

Gráficamente, el juego ofrecerá toda una serie de retoques que serán posibles gracias a la potencia generadora de polígonos y los efectos especiales de la PS2. Aparte de que los propios boxeadores estarán mejor animados y más detallados, cabe esperar una serie de personajes que aparecerán dentro y alrededor del ring durante los combates, como chicas de ring, los ayudantes de las esquinas, fotógrafos, todo ellos en un intento de potenciar el factor de realismo. Se utilizarán otros efectos especiales para mejorar la experiencia, incluyendo movimiento natural de la ropa, iluminación mejorada, movimiento borroso y vista distorsionada al tratar de recuperarse de un k.o.

Por ahora, Ready 2 Rumble Round 2 tiene un aspecto bastante impresionante, y debería ofrecer una buena alternativa a los juegos de boxeo más orientados a la pura simulación que van a salir para PlayStation2.

▲ Michael Buffer vuelve a prestar su grito marca de la casa "¡let's get ready to rumble!", junto con comentarios en el ring.



▲ Parece ser que las reacciones de los boxeadores a los golpes serán aún más estrafalarias que en el juego original.



▲ Al principio dispondremos de 18 boxeadores entre los que elegir pero, como suele ser habitual, habrá otros de bonificación que habrá que activar.



▲ Podremos realizar nuevos ataques especiales cuando nuestro indicador Rumble se llene.

▼ Habrá varias modalidades nuevas de cámara entre las que seleccionar, incluyendo este ángulo predefinido que se va ampliando a medida que los jugadores se acercan.

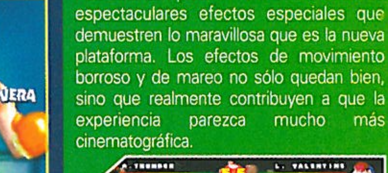


▲ Ver la acción por encima del hombro de nuestro boxeador debería servir para saber exactamente dónde van a dar nuestros puñetazos.

▲ Vuelve el modo primera persona, mejorado con la inclusión de todo tipo de espectaculares efectos.

Nuevos efectos

Ningún juego de primera generación de PS2 está completo sin una buena dosis de espectaculares efectos especiales que demuestren lo maravillosa que es la nueva plataforma. Los efectos de movimiento borroso y de mareo no sólo quedan bien, sino que realmente contribuyen a que la experiencia parezca mucho más cinematográfica.



▲ El movimiento borroso se está utilizando mucho para conseguir unos impactos más realistas entre la acción desenfrenada de un combate de boxeo.



▲ Si nos dejan fuera de combate, toda la imagen de la pantalla empezará a ponerse borroso mientras tratamos de recobrar el sentido.

Caras conocidas

Ready 2 Rumble Round 2 contará con 11 de los personajes más populares de la primera parte, que vuelven a enfundarse los guantes para esta continuación. Naturalmente, sufrirán todo tipo de retoques para sacar el máximo partido de las posibilidades de la PS2, de modo que podemos esperar animaciones mucho mejores, detalles en las expresiones faciales, e incluso ropa que se mueve de forma realista.



▲ Vuelve Afro Thunder, y más deslenguado que nunca. Sus extravagantes movimientos y gestos prometen estar mejor hechos que nunca.



▲ La adorable Selene Strike cuenta con un nuevo traje cuyos tejidos se moverán con más realismo, además de otros, ejem, "accesorios optimizados".

MOTOR MAYHEM

Distribuidor: Infogrames
Desarrollador: Beyond Games
Disponible: Otoño
Tipo: Combate de Coches
Número de Jugadores: 1-2 Jugadores
Número de Discos: 1

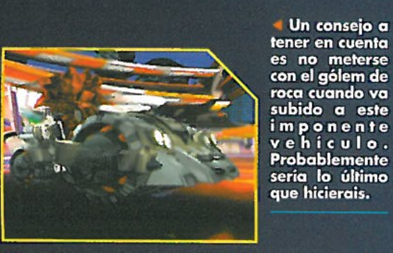
Un vistazo al futuro del combate de coches

Todavía no se ha comentado nada de alguna posible entrega en PlayStation2 de Twisted Metal o Vigilante 8, lo que no deja de ser extraño. Sin embargo, eso no significa que la nueva consola no va a tener juegos de combate de coches en un futuro próximo. A estas alturas, Beyond Games ya tiene casi terminado su título futurista, Motor Mayhem. Aquellos despiertos y con buena memoria recordarán que ya mencionamos este juego hace unos números. Y aunque no haya nueva información disponible, podemos enseñaros unas cuantas imágenes más. Este no es el aspecto que tendrá el producto final, pero debería estar bastante cerca.



▼ Este es uno de los personajes del juego, pilota una especie de mini-tanque de seis ruedas con varios cañones y muchos lanza-misiles. No conviene meterse con ella.





◄ Un consejo a tener en cuenta es no meterse con el gólem de roca cuando va subido a este imponente vehículo. Probablemente sería lo último que hicierais.

◄ Aunque estas pantallas no representan el aspecto que tendrá el producto final, sí nos dan una buena idea de lo que cabe esperarse. No sabemos vosotros, pero nosotros ya tenemos ganas de jugar.



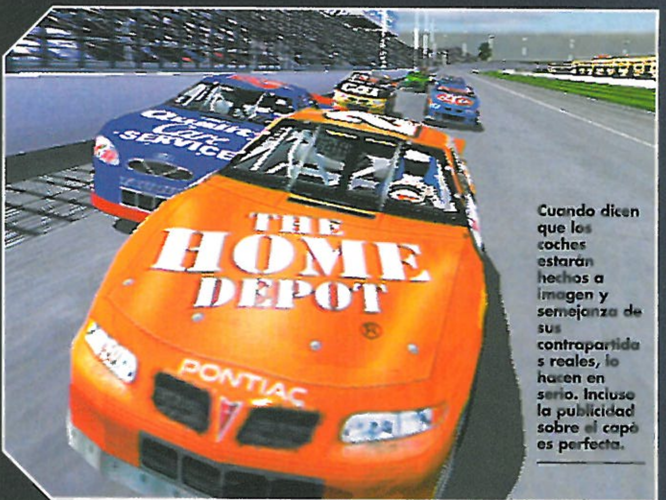
▲ Motor Mayhem prestará mucha atención a los personajes que conducen los distintos vehículos, al menos más de lo que suele ser habitual en este tipo de productos.. Cada uno tendrá su propia personalidad y sus ataques. Este debe de ser uno de los tipos duros.



▲ Los vehículos más ligeros, como esta motocicleta, pueden saltar más alto y llegar a zonas donde los más grandes pueden tener más problemas. El inconveniente es que estos vehículos no tienen apenas blindaje, y quedan muy expuestos al fuego enemigo.

NASCAR 2001

NASCAR, con mejor aspecto que nunca



Cuando dicen que los coches estarán hechos a imagen y semejanza de sus contrapartidas reales, lo hacen en serio. Incluso la publicidad sobre el capó es perfecta.

Bueno, ya os contamos casi todo lo que sabíamos sobre este juego hace poco, así que dejaremos que estas imágenes hablen por sí mismas. Bueno, para aquellos que hayan estado en coma o algo así, haremos un pequeño resumen. Esta última versión de NASCAR contará con 33 de los mejores conductores en activo (nunca son demasiados), 18 circuitos oficiales (incluyendo Daytona), y un motor de juego completamente reconstruido y diseñado específicamente para la PlayStation2. ¿Está claro? Bien. Y ahora, echad un buen vistazo a estas pantallas y decidnos si no tienen buena pinta. A ver si es verdad que esta vez se lo curran más que las anteriores.

Distribuidor: Electronic Arts
Desarrollador: EA Sports
Disponible: Otoño
Tipo: Carreras
Número de Jugadores: 1-2 Jugadores
Número de Discos: 1



▲ Prácticamente cada parte del vehículo pude sufrir daños, y romperse. Si nos metemos en muchos choques acabaremos viendo nuestro propio motor, o al menos lo que quede de él.

▲ Puesto que la PS2 puede generar un gran número de efectos de partículas, pueden aparecer muchas chispas y humo sin que baje lo más mínimo la velocidad del juego.

► La inteligencia de los coches controlados por la máquina parece que será estupenda. Si te metes con ellos, se vengarán más tarde. Hay que darles espacio o acabaremos en un accidente como éste.



◄ Aquí podemos ver más de cerca uno de los coches. Se puede ver claramente al piloto y toda su parafernalia. El piloto puede incluso mover la cabeza y los brazos, según lo que ocurra. Un buen detalle sin duda para mejorar el realismo del juego.

INCUBADORA

Una reseña indispensable para todo adicto a los juegos.



La mejor fuente de actualidad indispensable para estar al día sobre los lanzamientos más importantes. Lo sabrás todo; fechas reales de salida, número de jugadores y los detalles más importantes sobre aquellos juegos que no estarán disponibles hasta los próximos meses.

INDICE

1-2 jugadores | 1 x CD | Distribuidor Infogrames | Desarrollador n-Space | Fecha de salida Otoño | Tipo Acción

DUKE NUKEM: PLANET OF THE BABES

El primo deslenguado de Tomb Raider



▲ Hay muchos nuevos enemigos con los que tendremos que vérnoslas, incluyendo gorilas mutantes, además de viejos conocidos como los cerdos-policía.

En algún momento de un distante futuro, la Tierra estará completamente habitada por mujeres, y somos el único hombre que queda en todo el planeta. Menudo problema, ¿no? Seguro que más de uno ha soñado con algo así más de una noche, ¿verdad? Pero hay una pega, claro: hay unos terribles alienígenas empeñados en esclavizar a todas esas damas, y parece que somos su única esperanza de sobrevivir. Al menos, cuando terminenos la misión, nos convertiremos en héroes y nos habremos ganado el agradecimiento de un buen montón de féminas. Esa es la premisa en la que se basa Duke Nukem: Planet of the Babes, la última incursión llena de acción de nuestro querido Duke.

El juego, que se extiende a lo largo de 16 niveles, combina el estilo Tomb Raider de aventura y resolución de puzzles (e incluso el control) con los elementos más típicos de los shooter. Duke estará armado hasta los dientes con escopetas, cañones láser, lanzallamas, lanza-granadas y otras armas, y podremos fijar blancos o entrar en una vista de primera persona tratando de conseguir mayor precisión. También tendremos acceso a artilugios familiares, como el jetpack o el teletransportador, además de rodar, desplazarnos lateralmente, y rápidos giros de media vuelta. Los niveles en sí llevarán a Duke desde el subsuelo de la Tierra a destrozadas ciudades y mucho más. Por el camino, nos encontraremos a numerosas féminas a las que tendremos que echar una mano... no, no penséis mal, digamos simplemente que tendremos que ayudarlas a salir de situaciones más o menos apuradas (¡que no! ¡que no penséis mal!), e incluso en ocasiones corresponderán a esa ayuda prestándonos otros servicios (¡ya os hemos dicho que no penséis mal!), como luchar a nuestro lado contra la amenaza alienígena. Ningún juego de Duke Nukem estaría completo sin una buena dosis de humor "no apto para menores" y los sarcásticos comentarios de nuestro protagonista, no decepcionarán en este aspecto.

Desde los primeros días de la serie en PC (cuando sólo se veía en primera persona, al estilo Doom), la acción multijugador ha sido siempre un componente importante. Y podemos esperar que lo siga siendo en esta ocasión, para la que se está preparando un completo modo Dukematch para dos jugadores que ofrecerá seis niveles únicos y especiales.

Duke Nukem: Planet of the Babes está previsto para Septiembre, así que esperamos poder disfrutar pronto de las aventuras de Duke en toda su gloria.



▲ Estas chicas no están ni mucho menos indefensas, incluso nos echarán una mano con los enemigos de vez en cuando.



▲ Los efectos que producen algunas de las armas, como esta potente explosión provocada por una granada impulsada por cohete, son de lo más espectaculares.

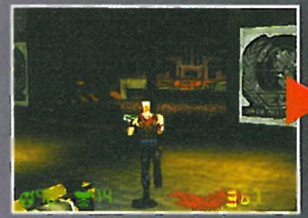


▲ Duke puede nadar y disparar al mismo tiempo, lo que puede dar lugar a todo tipo de situaciones interesantes.

MUSCULO Y CEREBRO

Además de disparar mucho, pero también habrá que resolver unos cuantos puzzles durante esta nueva aventura de Duke. Todos los niveles contarán con varias situaciones que pondrán a prueba nuestro cerebro.

▼ Ponemos en marcha el láser y ¡hecho! La puerta y los enemigos que había detrás son historia.



▲ La puerta de salida de esta sala está cerrada a cal y canto, y no podemos simplemente volarla en pedacitos. El único aparato que se ve por aquí es ese gran cañón láser que hay allí...



▲ Usando la habilidad de Duke de empujar y tirar de objetos, podemos mover este enorme espejo en su línea de fuego.

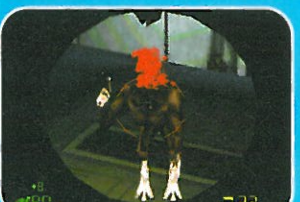




▲ Duke tendrá que usar sus nuevas habilidades, como esta que le permite avanzar mientras está descolgado, para llegar a ciertas zonas.

UN AMPLIO ARSENAL

Duke es, ante todo, un héroe de acción y, como tal, su armamento tiene que estar a la altura. Para esta aventura, contará con nuevas armas, incluyendo un cañón láser y un lanzallamas.



▲ El rifle de francotirador nos ofrece una vista aumentada de nuestros enemigos y una cruz filar para apuntar mejor.



▲ El cañón láser tiene un aspecto lógicamente futurista y emite un potente rayo verde, que provoca una gran cantidad de daño.



▲ Otra nueva arma, el lanzallamas, que deja a los enemigos envueltos en llamas cuando les alcanza.

El Mundo nunca es suficiente

Vive la última aventura de James Bond a través de sus propios ojos

Bueno, la verdad es que teníamos muchas ganas de jugar al anterior título de James Bond, El Mañana Nunca Muere, hasta que pudimos probarlo. Las ganas se nos pasaron rápido. El juego acabó siendo demasiado simple y demasiado corto. No era gran cosa. Ahora, con El Mundo Nunca Es Suficiente, esperamos que EA/Black Ops hayan aprendido la lección y hayan logrado crear una experiencia de juego mucho más profunda, que le saque partido a un franquicia tan jugosa.

Para empezar, la primera gran diferencia que nos encontramos con respecto al anterior es el paso, en la perspectiva, de la tercera persona a la primera. Puede que eso no os parezca en principio un cambio tan importante, pero lo es. Básicamente, la mecánica general de juego ha cambiado por completo. No podemos ir por ahí disparando a todo lo que nos encontremos por el camino, y esperar llegar hasta el final. Vamos a tener que tomarnos las cosas con algo más de calma, mantener los ojos abiertos y usar todo tipo de objetos para cubrirnos. Y puesto que estamos más cerca de la acción, el suspense parece mucho más intenso.

Claro que no puede haber una aventura Bond que se precie si no cuenta con un memorable reparto de villanos a los que tener que hacer frente. Por eso los desarrolladores del juego están llenándolo de todos los tipos que se dejaron caer por la película junto con alguno más de invención propia para completar la faena. Nos encontraremos con el retorcido Renard y la traicionera Elektra King, así como otros que podríamos no esperar. No creemos que haga falta decir que pondrán a prueba todas nuestras habilidades.

Para facilitarnos las cosas, tendremos la posibilidad de manejar todo tipo de equipo de alta tecnología, proporcionado gentilmente en su mayor parte por el trabajador Q. En total se espera que haya más de 20 armas distintas y artilugios varios que descubrir, y casi todos ellos tendrán que utilizarse antes de poder completar el juego. Más que nunca, tendremos que buscar usos específicos para cada uno de los objetos, que tendremos que descubrir por nuestra propia cuenta.

Todavía no sabemos si El Mundo Nunca Es Suficiente contará con otros tipos de secuencias aparte de las de acción en primera persona, pero esperamos que así sea, pues las secuencias de conducción de El Mañana Nunca Muere servían de agradables interludios entre tanta acción repetitiva, así que nos encantaría ver algo similar en esta ocasión. Por el momento, lo único que sabemos que permite separar unos niveles de otros son las secuencias de vídeo y los segmentos pregenerados realizados específicamente para este juego.

Teniendo en cuenta que nuestra ilusión inicial con El Mañana Nunca Muere resultó estar más que injustificada, nos cuesta sentirnos entusiasmarnos ante esta secuela. Sin embargo, hemos de reconocer que la verdad es que viendo estas imágenes y oyendo todo lo que se va a incluir en el juego, al menos ha logrado recuperar nuestra atención. Al fin y al cabo. No todos los días logramos meternos en la piel del agente secreto más famoso de todos los tiempos.



▲ El sistema de puntería es bastante similar al que había en El Mañana Nunca Muere. No tenemos más que presionar un botón lateral y aparecerá una cruz filar en pantalla para que podamos apuntar.



▲ Aprovechando la experiencia adquirida en el anterior título, Black Ops ha diseñado un motor gráfico mejor para esta entrega. Ahora podremos ver varios personajes y vehículos en pantalla al mismo tiempo.



▲ Junto con un motor gráfico mejorado vienen unos sistemas de iluminación también mejorados y explosiones con mejor aspecto. Los usuarios de PlayStation pueden verse gratamente sorprendidos con el buen aspecto que tenga este juego.

► Esta va a ser la primera vez que James Bond aparezca en una perspectiva en primera persona en PlayStation.

▲ Aquí tenemos una de esas situaciones que conviene evitar en la medida de lo posible: dos tipos bien armados apuntándonos y nuestra salud más bien baja. Parece que ha llegado el momento de llamar a 008.

▲ Casi todos los entornos de El Mundo Nunca Es Suficiente son destruibles. Es más, parece que va a ser difícil encontrar algo que no se pueda destrozar o estropear de una forma u otra.



► Aunque ciertos aspectos se han cambiado un poco, el juego seguirá básicamente la misma historia que pudo verse en la película. Sin embargo, esta vez no podremos quedarnos simplemente mirando lo que pasa.

◄ La Inteligencia Artificial puede que necesite unos retoques si las tropas enemigas están dispuestas a acercarse a una bomba mientras nosotros sostenemos el detonador en la mano. Claro que puede que ellos sepan algo que nosotros desconocemos.



Del cine a la consola

Como ya hemos dicho, el juego seguirá bastante fielmente el argumento que pudo verse en la gran pantalla. Pasaremos por los mismos escenarios que se pudieron ver en la película, tendremos los mismos aliados y nos enfrentaremos a los mismos villanos. Es como si nos dieran una entrada mágica al estilo de El Último Gran Héroe y pudiéramos meternos en la propia película. Lástima que no sea en una de las pelis buenas de James Bond, y nos tenga que tocar revivir una tan mala.



▲ ¿Os acordáis del helicóptero con el taladro gigante? Pues aquí lo tenéis en toda su gloria. Esta vez, sin embargo, deberíamos tratar de destruirlo antes de que cause demasiados destrozos en los muelles.



▲ ¿De quién podrá ser ese culo tan majo? Pues nada menos que de la ridículamente joven y guapa Dr. Christmas Jones, interpretada en la película por la impresionante Denise Richards.



▲ Aquí tenemos un ejemplo de las libertades que se han tomado los desarrolladores para hacer que el juego resulte más divertido. Este no es exactamente el aspecto que tenían los silos de misiles en la película.

MEJOR EQUIPADO QUE RAMBO

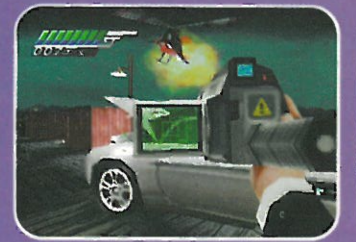
El Mundo Nunca Es Suficiente contará con un arsenal de armas y artilugios más amplio e impresionante que su predecesor. Q ha estado trabajando horas extra para mantener a 007 equipado con el equipo más moderno y sofisticado. Y, como viene siendo habitual, nuestro agente secreto se las arreglará para encontrar todo tipo de originales usos para ellos.



▲ Aunque resulta especialmente útil cuando 007 necesita hablar con el cuartel general, su teléfono móvil también se puede usar para otras cosas... como pegarle una buena descarga a un soldado enemigo.



▲ El arma típica de un agente británico, la Walther PPK. James nunca sale de casa sin ella. Aquí aparece con un silenciador opcional, que se vende por separado al módico precio de $129.95. Una ganga, vamos.



▲ Esta es una de las armas más interesantes. Básicamente, es una videocámara que se convierte en lanza-cohetes. Muy útil para añadir unos cuantos petardos a esas escenas de acción, aunque hay que tener cuidado con los primeros planos...



▲ Aunque los 00s no los usan muy a menudo, las cargas de explosión retardada son muy útiles de vez en cuando. Se pueden usar como distracciones o simplemente para librarnos de un buen número de enemigos de una sola vez.



▲ El obligatorio coche de lujo también hará su aparición en este juego de Bond. ¿Quién sabe qué accesorios incluye? ¿Asientos eyectables? ¿Lanza-misiles? ¿Reproductor de DVD?



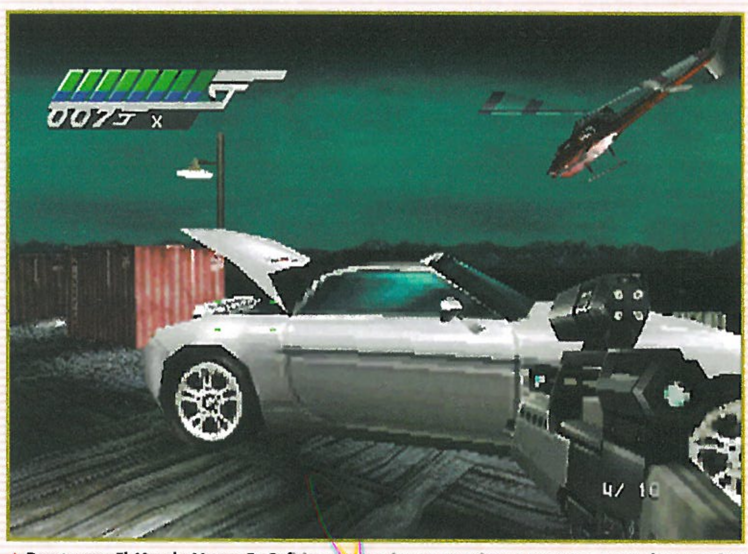
▲ Para ser sinceros, no tenemos muy claro qué demonios es este arma. Parece tratarse de algún tipo de pistola de dardos tranquilizantes. Obviamente, sería muy útil para dejar a la gente inconsciente, sin matarla.



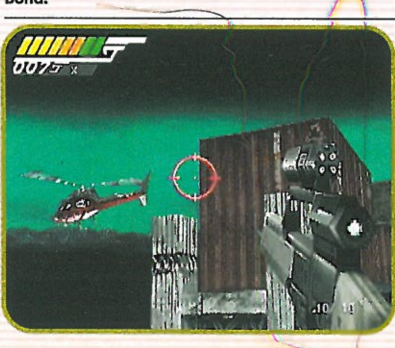
▲ El rifle de asalto no es que sea muy bueno para pasar desapercibidos sin hacer ruido, pero seguro que nos servirá para llamar la atención del enemigo, si eso es lo que nos hace falta. También tiene muy buen alcance.



▲ La metralleta no es muy útil contra blancos distantes, pero es estupenda cuando nos encontramos con muchos enemigos juntos.



▲ Puesto que El Mundo Nunca Es Suficiente es un juego en primera persona, no podemos evitar preguntarnos si desaparecerán las secuencias de conducción de El Mañana Nunca Muere. Por ahora, todos los indicios apunta a que sí, y eso que eran de lo mejor que tenía el anterior título Bond.



◀ EL sistema de puntería es bastante similar al visto en El Mañana Nunca Muere. No tenemos más que mantener presionado un botón lateral y aparecerá el retículo de puntería en la pantalla.



▲ Renard es un tipo con serios problemas mentales. Suponemos que lo de tener una bala alojada en el cerebro no debe sentarle muy bien a nadie...



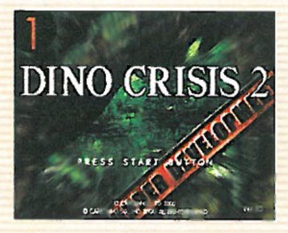
▶ Los tiempos han cambiado y en las últimas películas M es una mujer, aunque se rumorea que en la próxima película podría volver a ser un hombre. Habrá que ver si se atreven.

DINO CRISIS 2

Vuelven los dinosaurios en una secuela con más acción

En el último número ya os contamos muchas cosas sobre Dino Crisis 2, pero se nos quedaron otras más en el tintero. Ya habíamos llenado diez páginas con Metal Gear Solid 2 y tampoco queríamos llenar otro montón más con un solo juego, así que, aunque no tenemos por costumbre publicar dos incubadoras de un mismo juego, decidimos dejar parte del material que teníamos sobre este título para el siguiente número. No hay que tomárselo como otra incubadora, sino más bien como la segunda parte de la anterior. Este mes tenemos algo especial. Después de ver la demo de Dino Crisis 2 que se enseñaba en el pasado E3, hemos elaborado el siguiente reportaje. Aunque esta demo no fuera especialmente larga, nos permite ver a los dos protagonistas y a varios de los principales enemigos que aparecerán en la versión final. Así que, dejémonos de rollos y vamos a contaros cómo es...





▲ Esta pantalla no es más que provisional, pero ya bastó para captar nuestra atención en el E3. Pulsando el botón de START, empezamos la aventura.



▲ Todo empieza con una conversación entre Regina, la heroína de la primera parte, y Dylan, un agente especial aficionado al dolor.



▲ Usando su vara energética, Regina logra abrir una entrada trasera del complejo. Entra y se prepara para lo peor.



▲ Por ahora, todo va bien. No parece haber ningún dinosaurio a la vista... todavía. Mientras avanza, Regina recoge todos los objetos que encuentra a su alrededor.



▲ El complejo parece muy avanzado, pero eso va a cambiar pronto, ya que la mayor parte del juego la pasaremos en la jungla.



▲ No hay más sitio a donde ir que cruzando estas puertas electrónicas. Antes de seguir adelante, Regina comprueba las municiones de que dispone.



▲ Cruzando el puente, empieza la jungla y con ella llegarán los ataques de los dinosaurios. Ya no hay sitio para errores o dudas.



▲ En uno de esos momentos clásicos, vemos fugazmente a un enorme T-Rex antes de empezar a pelear con otros dinosaurios. Podría considerarse un aviso.

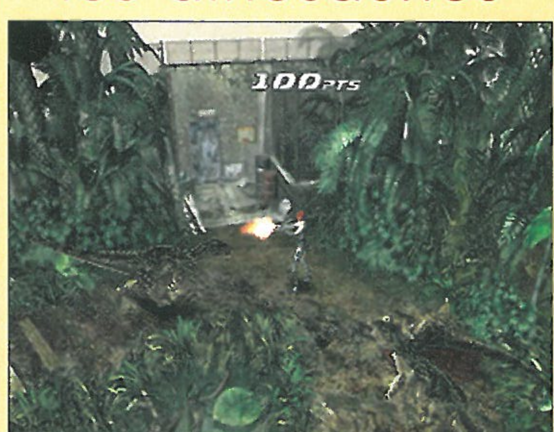


▲ Detalles, como los helechos y los pterodáctilos volando por encima, consiguen hacer que nos sintamos como si acabáramos de entrar en el período jurásico.



▲ Siempre tendremos que llevar el arma preparada... y disparar a todo lo que se mueva, por si acaso.

El ataque de los dinosaurios



▲ Dino Crisis 2 tiene bastante más acción que la primera parte, así que Capcom ha introducido varios elementos nuevos para reforzar ese aspecto. Ahora se nos concederán puntos según la rapidez con que eliminamos a los dinosaurios y dónde les alcancemos. Acertar en la cabeza es lo que dará más puntos.



▲ Cada personaje puede utilizar dos armas a la vez: una principal y otra secundaria. Obviamente, la secundaria no es tan potente.



▲ Los raptors pueden atacar desde cualquier ángulo imaginable. Algunos nos atacarán por la espalda, mientras otros lo hacen de frente.



▲ Puesto que los fondos están ahora pre-generados, los desarrolladores han podido crear dinosaurios más grandes y detallados.



▲ Si esperamos demasiado para atacar, los dinosaurios nos rodearán rápidamente. Algunos llegarán a saltar sobre nosotros.



▲ Si te quedas sin munición, puedes pulsar triángulo y utilizar tu arma secundaria, pero te costará más trabajo.

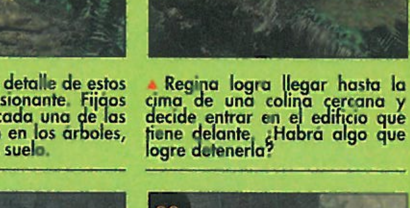


▲ Los botiquines son nuestros mejores amigos. Hay distintas variantes, con propósitos específicos, como curar mordeduras.

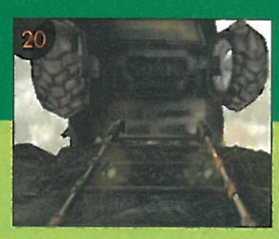
Further In The Jungle



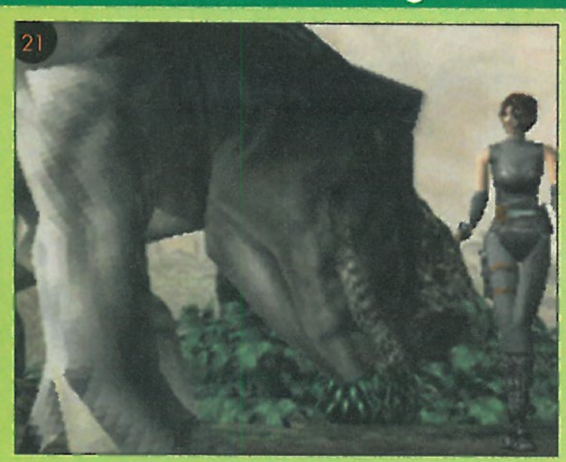
▲ La cantidad de detalle de estos fondos es impresionante. Fíjaos por ejemplo en cada una de las hojas que se ven en los árboles, o en el barro del suelo.



▲ Regina logra llegar hasta la cima de una colina cercana y decide entrar en el edificio que tiene delante. ¿Habrá algo que logre detenerla?



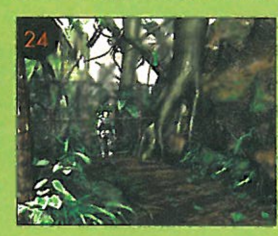
▲ De improviso, como salido de ninguna parte, un vehículo militar cae hacia Regina y casi la aplasta. Por suerte, logra saltar y apartarse a tiempo.



▲ Tras recuperarse y reincorporarse, Regina se encuentra frente a frente con su peor pesadilla: un dinosaurio gigante que parece estar muy, muy hambriento Como heroína resuelta que es, Regina decide salir luchando de esta peliaguda situación.

▲ Regina tiene espacio suficiente para maniobrar. Tendrá que tener cuidado de no darle nunca la espalda.

▲ Después de cinco minutos disparando, Regina llega a la conclusión de que no hay forma de derrotar a este monstruo...



▲ Dylan, se encuentra al otro lado de la isla. No es tan listo, pero tiene buenas intenciones. Sin miedo, se interna en la jungla.



▲ "Si sangra, podemos matarlo". No podría ser más cierto cuando se refiere a los dinosaurios, ya que son más fáciles de matar que los de Dino Crisis 1.



▲ Aunque tengamos munición, a veces la mejor opción consiste simplemente en huir. Los dinos lo tienen crudo para alcanzarnos.



▲ Cuando un personaje sufre una mordedura, empieza a perder sangre. Los dinosaurios pueden seguir su rastro y dar con él con bastante rapidez.



▲ El botiquín de primeros auxilios, repondrá nuestra salud y detendrá cualquier hemorragia. Usarlos con inteligencia.

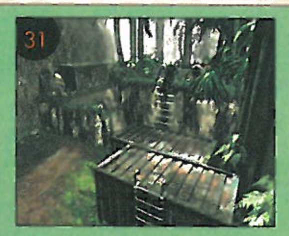


▲ Esta vez, tendremos que vérnoslas con varios dinosaurios a la vez en lugar de los ataques de uno en uno del primer juego.

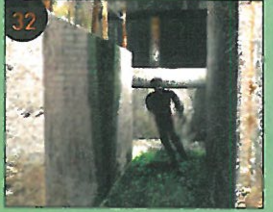
La trama se complica



▲ Los lagartos no atacan en grupos como aquí, ya que, cuando pasa algo así, no hace falta más que un buen disparo de escopeta para acabar con todos de golpe. Nuestro premio por una acción así es una bonificación por combo muy alta que se añade a la puntuación total de la zona.



▲ A diferencia de los juegos de Resident Evil, no tenemos que bajar por las escalerillas para llegar a zonas inferiores, un simple salto basta.



▲ Por el rabillo del ojo, Dylan se fija en una oscura figura de un hombre. Sin embargo, el tipo sale corriendo antes de que Dylan pueda reaccionar.



▲ Dylan trata de perseguir al hombre y le pierde la pista, pero sigue avanzando a la siguiente zona del juego.



▲ Los puntos obtenidos por matar dinosaurios pueden utilizarse para adquirir munición extra, material curativo o mejores armas.



▲ Dylan también tendrá su oportunidad de enfrentarse a un dinosaurio gigante. Este T-Rex ya debería resultar conocido a los fans de la primera parte.



▲ Antes de que Dylan tenga oportunidad de hacer frente al monstruo, la demo se termina y aparece esta pantalla para dejarnos con la miel en los labios.

FEAR EFFECT: RETRO HELIX

Una precuela con más controversia todavía



▲ Tendremos que abrirnos paso a través de un total de ocho localizaciones, desde Hong Kong y Nueva York a una fortaleza en un remota isla.

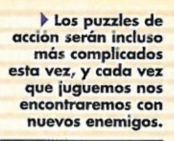
▲ El detalle de los fondos y el estilo tan particular de los personajes prometen ser incluso mejores que en el primer juego.



◀ La mayor parte de los puzzles siguen basándose en números, así que más os vale tener buena nota en Mates. Esta es una cerradura bastante básica, que utiliza un simple código de cinco dígitos. No debería suponer ningún problema, siempre que prestéis la debida atención a todas las pistas que encontréis por el camino.

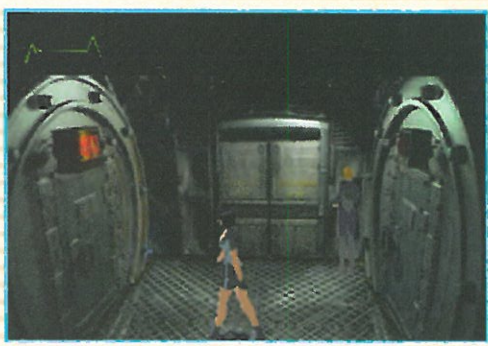


◀ Hana parece un poco más joven para la ocasión. Ya debería, al fin y al cabo, se supone que la historia está ambientada cierto tiempo antes de la primera entrega.



▶ Los puzzles de acción serán incluso más complicados esta vez, y cada vez que juguemos nos encontraremos con nuevos enemigos.





▲ Más aún que en el primer Fear Effect, nos veremos pasando a menudo de un personaje a otro. Aunque durante la mayor parte del juego jugaremos con Rain y Hana.

◀ Rain Qin es la atractiva compañera de Hana, y una tiradora excelente.

Tras varios fracasos con una serie de juegos de lucha bastante mediocres, Kronos logró encontrar su sitio gracias a Fear Effect. Aunque el título no es que tuviera nada especialmente original en lo referente a su mecánica de juego, estaba por encima de la mayoría en diseño y atmósfera. Los diseñadores lograron dotar al juego de una gran autenticidad, a pesar de tener un estilo decididamente japonés. Precisamente ese estilo y diseño de personajes tan original sirvió también para diferenciarlo de la infinidad de clones de Resident Evil que circulan por el mercado.

Para Retro Helix, que es en realidad una precuela, y no una secuela del primer Fear Effect, los desarrolladores han tomado todo lo que han aprendido y han tratado de llevar el juego todo lo lejos que han podido en la actual PlayStation. Ahora los fondos estarán aún más detallados, los personajes tendrán mejor aspecto y los tiempos de carga tratarán de eliminarse casi por completo. La historia también tiene una mayor profundidad y explicará los orígenes de los distintos personajes del juego.

No deja de ser curioso, porque normalmente, explorar las raíces de una serie de éxito es algo que suele hacerse más bien después de varias entregas de la misma, pero éste no es el caso de Retro Helix. Aquí ha bastado una sola entrega para llegar a elaborar una precuela. Así veremos cómo se conocieron Hana y su equipo de mercenarios, y, con un poco de suerte, veremos más tiros y chicas impresionantes en el proceso.

Parece ser que en esta ocasión habrá cuatro personajes jugables. Los propios Hana Tsu-Vachel y sus compañeros Royce Glas y Jacob Decourt, y una nueva incorporación a la plantilla de protagonistas, Rai-Qin. Todavía no se sabe mucho sobre ella,, aparte del hecho de que tiene algún tipo de relación íntima con Hana, y los malpensados ya pueden ir montándose todo tipo de películas, ya que os dejaremos que os imaginéis lo que queráis, tan sólo diremos que están tratando de hacer lo posible para forzar al máximo los límites de la censura americana, que ya sabemos cómo se las gastan estos chicos con determinadas situaciones. Los cuatro personajes tendrán acceso a una amplia variedad de nuevas y letales armas y un sistema de inventario más cómodo para el usuario.

La historia se desarrollará en ocho lugares diferentes, entre los que se incluyen Hong Kong, Nueva York, la ciudad amurallada de Xi'an, una tumba china, y una remota isla. El desarrollador del título también está trabajando para aumentar el interés de volver a jugar una vez nos hayamos terminado la aventura, introduciendo toda una nueva serie de enemigos, elementos ocultos, y secretos a los que acceder cada vez que la completemos.

Parece ser que Retro Helix se lanzará a nivel internacional en algún momento de este otoño. Fear Effect 2, que será la auténtica secuela está siendo desarrollada para PlayStation2, y debería estar disponible a principios del próximo año.



▲ Se supone que hay alrededor de 800 ángulos de cámara distintos en todo el juego. No sólo es una cifra bastante impresionante, sino que sin duda servirá para dar a Retro Helix un toque muy cinematográfico.



▲ Aunque esquivar robots es probablemente una de las mejores estrategias a seguir, dispararles nos permitirá encontrar munición extra y botiquines de primeros auxilios. Sólo tenemos que recordar ahorrar munición siempre que podamos.

MIKE TYSON BOXING

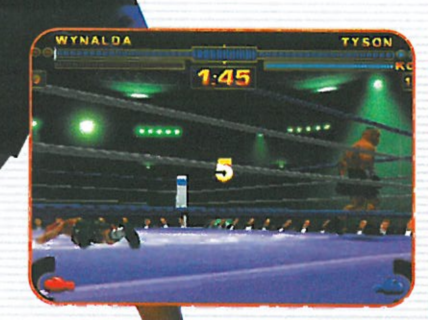
En sus buenos tiempos, "Iron" Mike Tyson ya tuvo otro videojuego de boxeo con su nombre. Se trataba de Mike Tyson's Punch Out, para la venerable Nintendo, de 8 bits, en el que servía como una especie de jefe final. Ahora, unos cuantos años después, tras haber superado tantos momentos polémicos, aperitivos de oreja incluidos, el antiguo campeón del mundo, y auténtica fuerza de la naturaleza, ha decidido volver a subirse al ring digital, aunque esta vez como personaje jugable.

Desarrollado por Codemasters, y basado en su popular Prince Naseem Boxing (que sólo llegaron a ver los ingleses), Mike Tyson Boxing pretende ofrecer una mezcla equilibrada de arcade con una mecánica de juego más propia de una simulación en toda regla, en la que la principal preocupación consistirá en tratar de recrear la velocidad y la furia de este deporte. Habrá 16 boxeadores para escoger, incluyendo al propio Mike Tyson, y varios personajes originales, que se dividirán entre las tres categorías de peso en las que podremos competir: ligero, medio y pesado. Cada uno de los cuales requerirá que modifiquemos drásticamente nuestro estilo de juego si pretendemos hacernos con el cinturón de campeón.

Además de las típicas modalidades de torneo y versus, Mike Tyson Boxing contará con un completo modo carrera que nos permitirá llevar a un aspirante a boxeador desde su primer combate hasta el mismo campeonato del mundo, mientras controlamos su preparación, dieta y diario de lucha por el camino.

En lo que se refiere a la mecánica de juego, promete no alejarse mucho del modelo arcade, con respuestas rápidas de los controles y auténticos festivales de tortas. Cada boxeador tendrá sus propios puñetazos de firma (muy del estilo de los movimientos especiales) y estilo en el ring a los que habrá que acostumbrase, e incluso dominar, si queremos llegar a la cima. Visualmente, el juego se inclinará más hacia el realismo que el estilo humorístico propio de Ready 2 Rumble, con una representación visual en tiempo real de la fatiga y el sudor de nuestro boxeador a medida que avance el combate.

Por lo visto hasta el momento, Mike Tyson Boxing va camino de ofrecer una completa dosis de pugilismo de videojuego cuando llegue a las tiendas este otoño. Esperamos tener pronto una copia final que poder examinar.



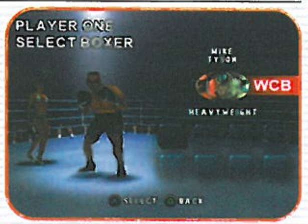
Podremos elegir entre varias posiciones fijas de cámara desde las que ver la acción, pero la perspectiva puede cambiar en determinados momentos para conseguir un efecto más televisivo.



▲ Desde los boxeadores hasta el propio ring, todo lo que aparece en el juego pretende ser lo más realista posible, reteniendo, eso sí, un aspecto más alegre y vivo, estilo arcade.



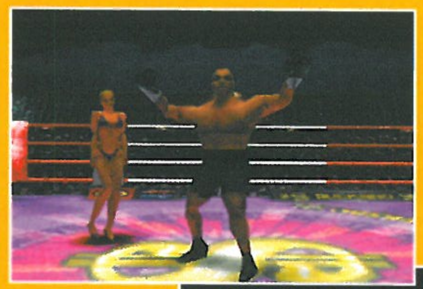
▲ Cuidado, aquí viene Mike Tyson ¡que todo el mundo se ponga sus orejeras!



▲ Tras cada combate, se nos dará un informe completo de la actuación de nuestro boxeador, asalto por asalto.

Los detalles

Mike Tyson Boxing pretende seguir una línea lo más realista posible en lo que se refiere a los boxeadores y la presentación tipo retransmisión televisiva. Aquí no veremos personajes del estilo de Afro Thunder, sólo un montón de tipos malencarados con ganas de partirnos la jeta.



◄ Aquí lo tenemos, el hombre en persona. Y sí, este juego de boxeo tendrá chicas de ring.

► Para mantener el tono de retransmisión televisiva, cada combate será presentado por un tipo vestido de smoking.

Eligiendo la vista

Antes, la mayoría de los juegos de boxeo se limitaban a ofrecernos una sola perspectiva de la acción que se desarrollaba en el ring, desde un lado, detrás del boxeador, o por encima de la pelea. Mike Tyson Boxing cambia todo eso permitiendo escoger entre varios puntos de vista, cada uno con sus propias ventajas.




▲ La perspectiva cenital nos viene muy bien para juzgar el espacio de que disponemos para evitar los golpes de nuestro adversario.

▲ Luchar con la vista desde detrás del boxeador es mejor para ver con exactitud dónde van a parar nuestros golpes.

Final Fantasy IX

La popular serie de rol de Square vuelve a sus raíces fantásticas

Si tenemos en cuenta que estamos hablando del último título de la serie que aparecerá en la PlayStation original, Final Fantasy IX parece estar algo fuera de lugar en la gris. En lugar de seguir la línea fijada por las dos entregas anteriores, FFIX deja atrás los escenarios de ambientación futurista/ciber-tecnológica para volver a la temática más fantástica, propia de los primeros títulos de la saga. Básicamente, ha sustituido las naves espaciales y las ciudades de alta tecnología por pequeños pueblos rurales y naves de madera. Sin embargo, este cambio de orientación no ha afectado únicamente a los lugares que visitamos o los vehículos que utilizamos, sino que también influye en todo el tono general del juego y la apariencia de los personajes, monstruos y armas.

Novedades

En su mayor parte, FFIX se juega de forma muy similar a las dos entregas anteriores, pero hay unas cuantas diferencias que merece la pena mencionar. Siempre que nos acercamos a un objeto con el que puede haber algún tipo de interacción, aparecerá un signo de exclamación sobre la cabeza del personaje. Ya no tendremos que seguir dando vueltas sin parar pulsando al azar sobre cualquier objeto que veamos con aspecto mínimamente sospechoso para ver si se puede hacer algo con él, y cruzar los dedos esperando que, efectivamente, algo ocurra. A partir de ahora, si vemos un "!" sobre la cabeza de nuestro personaje, ya sabremos con seguridad que hay algo por ahí cerca que merece la pena revisar.

Otra novedad importante son los llamados Active Time Event (o ATE, abreviadamente, que viene a ser algo así como Suceso en Tiempo Activo), que nos permite ver acontecimientos que están teniendo lugar en algún otro lugar de un pueblo o del mundo. En determinados momentos del juego, aparecerá un pequeño recuadro, que indicará al jugador que se está produciendo uno de estos ATEs. Si el jugador lo decide, puede pulsar SELECT y ver qué está pasando. Se puede terminar el juego sin molestarse en ver ninguno de estos ATEs, pero, evidentemente, si hacemos esto, nos perderemos un buen montón de información adicional y detalles que pueden afectar directamente a cualquiera de los personajes. Además, se nos terminaría la aventura mucho antes. Un desperdicio, vamos.

Sistema de Combate

Aunque el sistema de combate de FFIX resultará bastante familiar a los numerosos aficionados a Final Fantasy, puede que cueste un poco acostumbrarse a algunos de los cambios introducidos. En realidad, no es que haya tantos elementos nuevos, sino que más bien se han rescatado algunos de los títulos más antiguos de la saga. Eso sí, los turnos siguen estando basados en el sistema de ATB (Batalla en Tiempo Activo) establecido en FFVII y FFVIII. Sin embargo, los grupos pueden tener ahora hasta cuatro personajes, y cada uno de ellos se puede colocar en primera línea de combate o en retaguardia, dependiendo de sus habilidades. De este modo, si un personaje se especializa más bien en hechizos o armas de largo alcance, es mejor dejarlo en retaguardia, donde tendrá menos posibilidades de ser atacado. Hablando de especializaciones, otro de los elementos que también se ha recuperado es el sistema de clases de oficios utilizado en FFV, lo que significa, en pocas palabras, que los personajes sólo podrán obtener habilidades con las que estén de algún modo asociadas o relacionadas.

En FFVIII, un personaje que resultaba alcanzado con un determinado número de ataques podía llevar a cabo un ataque Limit Break. Eso viene a ser más o menos lo que se puede seguir haciendo, solo que, en vez de llamarse así, se dice que el personaje entra en un estado de Trance. En este modo, dispone de más comandos/hechizos y los ataques se vuelven más potentes. Se puede ver que un personaje entra en Trance fijándonos en un indicador rojo que se encuentra en la parte inferior de su ventana de estado.

Guardian Forces

Suponemos que a la mayoría de jugadores les alegrará saber que la mayor parte de los Guardian Forces también volverán a estar presentes en esta novena parte, sólo que ahora se llaman Eidolons, y parece ser que lleva menos tiempo invocarlos. Según los propios desarrolladores del juego, la lista de GF que volverán a hacer su aparición incluye nombres como Shiva, Ifrit, Odin, Leviatán, Bahamut y Carbuncle. Es de suponer que habrá unos cuantos más, pero esos son todos los que estaban dispuestos a desvelar. Todavía tenemos que llegar a un punto del juego en el que podamos usar los Eidolons, así que por ahora no tenemos nada que comentar sobre el aspecto que tienen, aunque esperamos tener más detalles en breve.

¿El mejor Final Fantasy?

Aunque no se le haya dado tanta publicidad como a los dos títulos anteriores de la serie, FFIX tiene aspecto de convertirse en la más memorable de las entregas de Final Fantasy publicadas en PlayStation. Los aficionados japoneses llevan ya bastante tiempo pidiendo el regreso de la serie a sus raíces más fantásticas y Square se ha decidido por fin a concederles ese deseo. A pesar del hecho de que todavía no hemos podido ver gran cosa del juego (y que está en japonés, claro), podemos decir que este Final Fantasy podría acabar muy bien siendo una de las aventuras de rol más completas y amenas publicadas hasta la fecha, si ciertos detalles no la estropean (o sea, los dichosos combates aleatorios), pero, ¿será el mejor Final Fantasy de todos los tiempos? Pronto lo sabremos (eso esperamos).

El bosque maléfico

Tras estrellarse, nuestros adorables personajes descubren que han ido a parar al Bosque Maléfico (nombre provisional), que, como os podréis imaginar, no ha recibido ese nombre precisamente por lo bucólico del paisaje y la falta total de monstruos espantosos de cualquier variedad. El lugar está contaminado por el mal y la oscuridad, y va a ir a por nosotros de todas las formas posibles.



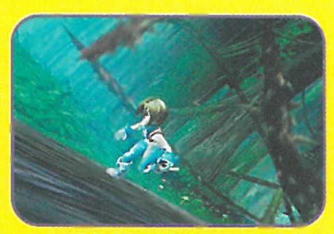
▲ Lo que tiene este bosque es que al principio no se ve especialmente malo. De vez en cuando se encuentran sitios donde brilla la luz del sol, todo parece tranquilo... hasta que empiezan las matanzas.



▲ Si nos alejamos demasiado de nuestra nave, empezaremos a encontrarnos enemigos a diestro y siniestro. No es que sean especialmente difíciles de derrotar, pero ya nos podemos ir imaginando que las cosas se van a complicar mucho y pronto.



▲ Este es el principal jefe que encontraremos en el bosque, y la causa de toda la oscuridad que nos rodea. Si le derrotamos, puede que tengamos una posibilidad de salvar a los pobres animalitos del bosque... o eso pensaría cualquiera.



▲ En realidad, cuando logramos destruir a la malvada planta gigante, las cosas comienzan a descontrolarse. El bosque empieza a convertirse en piedra ante nuestros asombrados e impotentes ojos. No hace falta decir que ha llegado el momento de darse el piro.

Al principio...

Final Fantasy IX empieza de una forma mucho más tranquila y relajada que FFVII o FFVIII. Nada de épicas luchas o ataques a alguna compañía industrial. En lugar de eso, vemos una nave voladora deslizándose lentamente sobre una ciudad, hasta aterrizar delante del palacio real. La tripulación de la nave planea entretener a los habitantes de la ciudad con representaciones de obras clásicas. Por desgracia, las cosas no acaban saliendo como se esperaba, y tienen que salir huyendo en su nave para salvar sus vidas. Apenas han dejado atrás el castillo, cuando se estrellan en un bosque cercano. Y aquí es donde empieza el juego en sí, y asumimos el control.



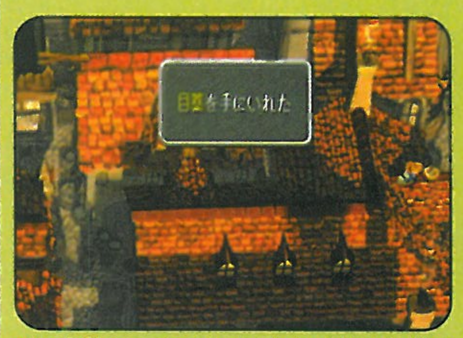
▲ La pantalla de título del juego muestra a la nave voladora llegando a la ciudad. Todo parece tranquilo y pacífico. Nada fuera de lo ordinario. Eso es, naturalmente, hasta que todo se va a paseo.



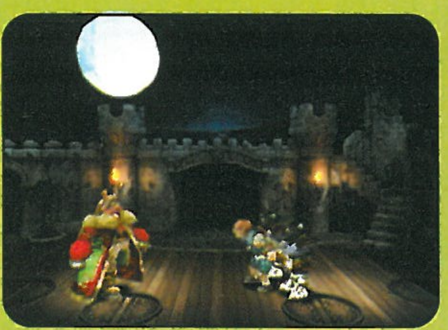
▲ Tras una breve secuencia en la propia nave voladora, el juego pasa a centrarse en Vivi Orunitia. Da la casualidad de que también está en la ciudad en esos momentos, y está tratando de ver la representación.



▲ Por desgracia, resulta que la entrada que le han dado es falsa. Puesto que no queda tiempo para conseguir otra, nuestro pequeño gemelo de Orco tendrá que buscarse otra forma de colarse en la función.



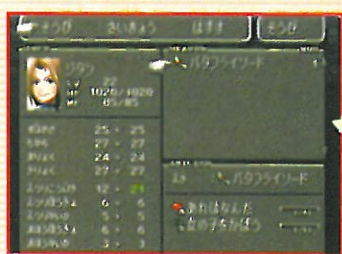
▲ Tras hablar con otro de los habitantes de la ciudad, Vivi logra encontrar la forma de colarse en palacio a través de los tejados. Desde luego, está empeñado en ver la obra.



▲ Por fin, empieza la representación, y en ella vemos que participan varios miembros de la tripulación de la nave. Digamos simplemente que, desde luego, no es obra de Shakespeare. Las malas actuaciones parecen ser la norma a seguir.



▲ Durante la función, algunos de los miembros de la tripulación aprovechan para colarse por el palacio, en un intento de secuestrar a la princesa. Lo que no se esperan es que ella sea la primera dispuesta a largarse.



▲ La pantalla de información se ha depurado bastante desde el título anterior, y ahora resulta mucho más fácil moverse por ella. No veremos más esa maraña confusa de pantallas superpuestas de otras entregas.



▲ Final Fantasy IX está abarrotado de distintos tipos de mini-juegos. Uno de los primeros es este juego de comba, en el que tendremos que saltar bien un número de veces seguidas para superarlo. Si lo conseguimos, las chicas nos darán un objeto.



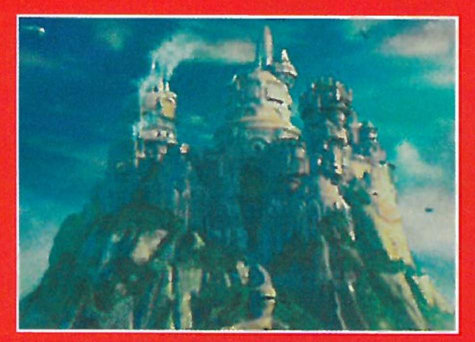
◀ Puesto que no deja la escoba que lleva consigo a todas partes, parece que Eiko Carol es algún tipo de bruja, aunque, a lo mejor, sólo es una maniática de la limpieza.

▲ El nivel de detalle que puede apreciarse en los fondos es impresionante. Sirve para demostrar lo que 300 personas, trabajando en un solo proyecto, pueden conseguir. FFIX tiene un aspecto absolutamente imponente.

◀ Aunque sea un poco duro de mollera, Edward Steiner hace lo que puede para proteger a la princesa.

El Gran Castillo Lindblum

Este es el último lugar que tuvimos ocasión de visitar antes de tener que entregar la preview. En cualquier caso, tras llegar aquí con nuestra nave voladora, nos reunimos con el rey y le explicamos todo lo que nos ha pasado hasta el momento. Parece ser que después nos envía en una misión especial.



▲ El castillo resulta un poco sobrecogedor al acercarnos a él. Menos mal que los habitantes son bastante más amables y están deseando vernos, incluido el rey.



▲ Después de tener que esperarle (muy propio eso de que llegue tarde), tendremos la posibilidad de ver al rey y hablar con él. Es un tipo bastante bajito, que se enrolla como las persianas. Habrá que tener paciencia.

Sucesos en tiempo activo

Como hemos mencionado antes, estos ATEs son un nuevo elemento que se incorpora en esta entrega a la serie Final Fantasy. Básicamente, nos permiten ver acontecimientos que se producen en distintos sitios y obtener algo más de información sobre los personajes.





▲ Si pulsamos SELECT cuando aparece la ventana de ATE, podemos elegir qué suceso queremos ver. Una vez terminado, la acción vuelve al personaje principal.



▲ En FFIX los PNJ tienden a tener más cosas interesantes que decir que en la mayoría de JDR. La mayoría seguirá sin tener nada importante que contar, pero muchos nos darán información sobre el juego y nos proporcionarán pistas y consejos bastante útiles.



◄ Como joven miembro de la raza de los Magos Oscuros, Vivi Orunitia nos será bastante útil como mago básico de nuestro grupo.

Un vistazo a los Eidolons

Todavía no hemos tenido la oportunidad de ver en acción a los Guardian Forces de FFIX, así que no tenemos mucho que comentar sobre ellos. Eso no significa, sin embargo, que no podamos ofreceros unas imágenes del aspecto que van a tener. Aquí tenéis unas estupendas imágenes de dos de los Eidolons, Bahamut y Odín.



Bahamut

Odín

La caverna de hielo

Si echamos un vistazo a todos los lugares por los que tenemos que viajar durante las primeras horas de juego, no encontramos ninguno más frustrante que la Caverna de Hielo. No sólo es que el jefe resulte muy difícil de derrotar, sino que parece que nos ataquen monstruos aleatorios cada 5 o 6 pasos.



▲ Desde el exterior, la caverna parece bastante inofensiva. Nadie diría que dentro pudiera haber algo que nos fuera a causar problemas, ¿verdad? Pues no.



▲ Por desgracia, esta zona del juego sirve de perfecto ejemplo a por qué tendemos a odiar los encuentros aleatorios. Nos encontramos metidos en combate algo así como cada ocho segundos. Es horrible.



▲ Lo bueno es que estos combates nos permiten al menos subir el nivel de los personajes antes de tener que enfrentarnos al jefe, que es un verdadero quebradero de cabeza.



▲ Aquí tenemos al jefe que acabó por volvernos locos. No sabemos muy bien si es que hacemos algo mal o qué, pero parece difícil de derrotar, aunque al final lo consiguiéramos, claro.

Final Fantasy IX: El lanzamiento japones

No se ha vivido suficiente hasta que no se ha pasado por la experiencia de estar en Japón para el lanzamiento de un nuevo título de Final Fantasy. A cualquier zona importante de tiendas que vayamos vemos una larga cola de gente esperando pacientemente para conseguir su copia del juego. Final Fantasy IX consiguió atraer colas aún más largas, a pesar del hecho de que no se promocionó tanto como las dos entregas anteriores. Parece ser que a los aficionados japoneses les va mucho más la ambientación fantástica, que es probablemente por lo que el juego vendió 2'6 millones de copias en su primer día. En comparación FFVII tardó algo así como una semana en alcanzar esa misma cifra. En cualquier caso, echad un vistazo a estas fotos, tomadas poco después de que las tiendas abrieran, el día del lanzamiento.

FFIX se inicia con el dramático secuestro de la princesa. Lo irónico es, que ella está encantada de fugarse por su propia voluntad.



Muchas de las tiendas tenían pósters y carteles para indicar a los jugadores que el juego ya estaba disponible, aunque, la verdad, estamos convencidos de que todos lo sabían ya perfectamente.



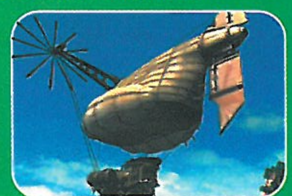
Las colas como ésta eran algo normal el día del lanzamiento de FFIX. De hecho, son algo normal cada vez que se lanza un juego importante en Japón

Viajando por los cielos

Ya que nuestra primera nave voladora queda destruida al principio del juego, no vamos a tener más remedio que agenciarnos otra pronto. Es la única manera de poder viajar por el continente con cierta facilidad. Por suerte, los residentes de un pueblo cercano son tan amables que nos prestan la suya, pero sólo porque la necesitamos para llevar a la princesa al Gran Castillo Lindblum.



Tras reunir nuestras tropas, llega la hora de abordar la nave y despegar. No es tan buena como nuestra primera nave, pero al menos está de una pieza y todavía puede volar.



Fijáos cómo es nuestra nueva nave. No es que sea el último modelo, pero puede llevarnos del punto A al punto B sin muchos problemas.



Aquí tenéis otra imagen de la nave, vista con los propios gráficos del juego, y no con los de las secuencias de vídeo. De acuerdo, no tiene tan buen aspecto como en éstas, pero sigue siendo bueno.



Tras subir a bordo, terminamos luchando con un personaje que pertenece a la raza de Vivi. Por alguna razón, tira a todos los demás pasajeros por la borda.



Como en cualquier juego de rol, ésta es la última pantalla que cualquier jugador quiere ver. Por suerte, los puntos en los que podemos guardar la partida en FFIX están lo suficientemente próximos unos de otros como para que nunca tengamos que volver demasiado sobre nuestros propios pasos.

Uno de los personajes protagonistas del juego es Zidane Tribal, que es el típico héroe incomprendido que resulta tener una cola. ¿Podrá surgir el amor entre él y la princesa?



Quina debe ser pariente de Gene Simmons, o de algún otro miembro de Kiss. ¡Fijáos en ese pedazo de lengua! ¡Y la cara también se parece!

Final Fantasy IX: Primeras impresiones

Por lo general, en nuestras incubadoras, preferimos incluir el menor número de opiniones posible. Eso se debe sencillamente a que los juegos que comentamos no suelen estar terminados. Todavía están en fase de desarrollo, y es difícil saber con seguridad cómo resultarán. En el caso de Final Fantasy IX, sin embargo, se trata de un título que ya está en la calle, aunque sólo sea en Japón, y ya se puede echar un vistazo al producto final, aunque no entendamos ni jota de lo que dicen. Así pues, hemos pedido su opinión a nuestros copañeros de PSM USA que, al fin y al cabo, son los que han jugado con la copia japonesa y quienes nos han facilitado toda la información que habeis leido en esta incubadora. Cuando tengamos algo en castellano (no dentro de mucho, esperamos) os daremos nustra propia opinión y el análisis más completo del juego.

STEVE: Aunque soy un gran fan de las versiones de PlayStation de Final Fantasy, me alegra que la serie vuelva a su planteamiento fantástico original. Y aunque los protagonistas no parece que vayan a resultar tan memorables como lo fueron Cloud o Squall, siguen siendo muy originales y extrañamente apropiados. Visualmente el juego es muy bonito y supera tanto a FFVII como a FFVIII tanto en lo que se refiere a originalidad como en la variedad. Hay tanto que ver... En el aspecto negativo, cabe destacar que FFIX es bastante más difícil que los dos anteriores. No puedo ni contar la de veces que he muerto en el primer par de horas de juego. Además, los encuentros aleatorios parecen producirse ahora con mayor frecuencia, dando lugar a combates casi cada 6-8 segundos. En ciertas áreas, es incluso peor. La verdad es que llega a resultar bastante frustrante porque nuestros personajes no parece que puedan hacer ni el más mínimo avance sin tener que enfrentarse a unos cuantos enemigos. Esperemos que esto no siga durante todo el juego, porque podría estropear la experiencia general de juego.

RANDY: Hasta Final Fantasy VII, la serie había estado influida más por la fantasía que por la ciencia ficción. Puesto que yo siempre he preferido el tema y la ambientación fantástica, me alegra especialmente su vuelta. La original mezcla de modelos de personajes claramente ficticios, y el aspecto fantástico general de los pueblos y demás zonas con una fascinante historia, me cautiva más que la atmósfera futurista y realista de FFVII y FFVIII. De algún modo, los otros dos parecen algo más artificiales y menos apasionantes. Además de este cambio, el juego parece tener todo lo que cabe esperarse: fenomenales gráficos, música y mecánica de juego. El único problema importante que puedo encontrarle a estas alturas es su gran nivel de dificultad. Aunque puede que tenga ciertos problemas a causa del idioma, ¡FFIX sigue pareciéndome demasiado DIFÍCIL!

El continente de la niebla

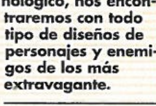
La zona principal por la que nos movemos es el Mist Continent (Continente de la Niebla), llamado así por toda esa neblina que flota en el ambiente. Aquí es donde se desarrolla la mayoría de la primera parte del juego. Por desgracia, todavía no estamos seguros de lo grande que es el mundo completo de FFIX, así que la verdad es que no podemos comentar qué porcentaje del mismo ocupa este continente. Aunque, eso sí, parece bastante grande.



▲ Con toda esta niebla, a menudo resulta difícil ver hacia dónde vamos. Se supone que en eso está la gracia. Por suerte, contamos con un mapa para orientarnos.



▲ El problema es que a las criaturas les gusta atacar a los aventureros que no saben muy bien por dónde van, lo que significa que nos va a tocar sufrir un montón de combates aleatorios si nos dedicamos a vagar demasiado tiempo.



Puesto que la aventura está ambientada en un mundo fantástico, en vez de tecnológico, nos encontraremos con todo tipo de diseños de personajes y enemigos de los más extravagante.

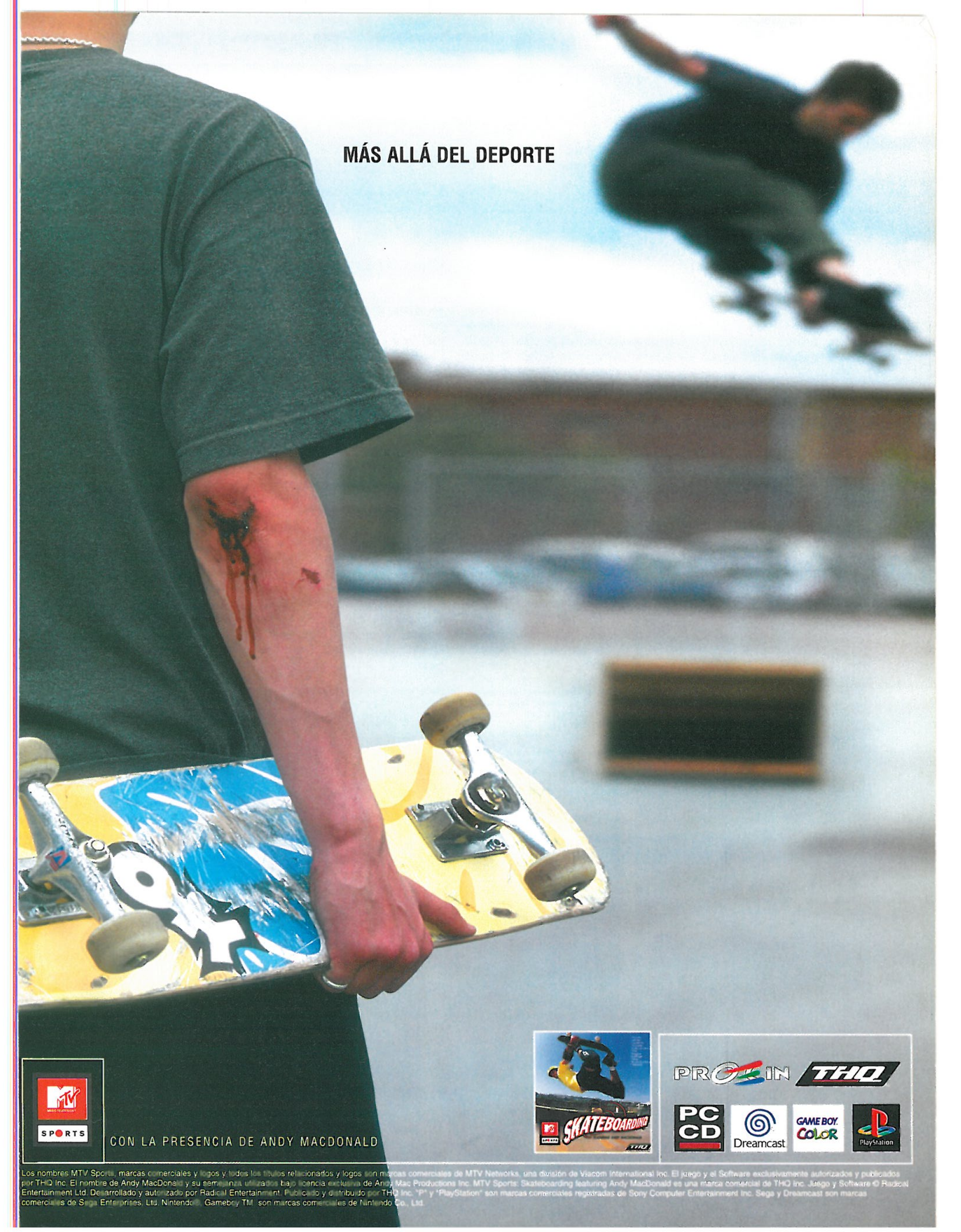




Aquí tenemos una imagen bastante clara de tres de los personajes protagonistas del juego. Son, de izquierda a derecha: Vivi Orunitia, Zidane (nada que ver con el delantero francés) Tribal y Edward Steiner.



▲ Cuando nos acercamos a algún objeto con el que podamos interactuar, aparecerá un signo de exclamación sobre la cabeza de nuestro personaje, como puede verse en esta pantalla.


MÁS ALLÁ DEL DEPORTE
MTV
SPORTS
CON LA PRESENCIA DE ANDY MACDONALD
SKATEBOARDING
PROEIN
THQ
PC CD
Dreamcast
GAME BOY COLOR
PlayStation
Los nombres MTV Sports, marcas comerciales y logos y todos los títulos relacionados y logos son marcas comerciales de MTV Networks, una división de Viacom International Inc. El juego y el Software exclusivamente autorizados y publicados por THQ Inc. El nombre de Andy MacDonald y su semejanza utilizados bajo licencia exclusiva de Andy Mac Productions Inc. MTV Sports: Skateboarding featuring Andy MacDonald es una marca comercial de THQ Inc. Juego y Software © Radical Entertainment Ltd. Desarrollado y autorizado por Radical Entertainment. Publicado y distribuido por THQ Inc. "P" y "PlayStation" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Sega y Dreamcast son marcas comerciales de Sega Enterprises, Ltd. Nintendo®, Gameboy TM son marcas comerciales de Nintendo Co., Ltd.

EVIL DEAD:
HAIL TO THE KING

Una aventura del héroe más cutre que hay luchando contra los zombis.

▲ Este pobre hombre no era más que simple granjero, pero el Necronomicon libro de los muertos) tiene el poder transformar a cualquiera en una best demoníaca.

Evil Dead, más conocida aquí como Posesión Infernal es una de las series de películas y cómics más "gore" que existen; conocida por su mezcla de terror con humor y con las escenas más asquerosas (ya sabes: litros de hemoglobina, vísceras y otras delicias putrefactas) que se han filmado. Ahora, de mano de algunos de los programadores que han trabajado en Parasite Eve, nos llega una adaptación en forma de aventura de horror a nuestra consola que promete ser uno de los juegos de Survival Horror más duros y "gore" que se hayan programado.

La aventura está localizada ocho años después de los sucesos ocurridos en la película "Evil Dead: El Ejército de las Tinieblas" donde su protagonista Ash (interpretado por el carismático Bruce Campbell, que también pondrá la voz en la versión en inglés) armado con su inseparable motosierra, regresa a la cabaña del bosque donde se desarrollaron los hechos de la primera y segunda películas de la serie. Allí, las fuerzas del infierno están volviendo a escaparse de su encierro avernal y la misión de Ash será devolverlas al lugar de donde nunca debieron salir.

Para crear esta aventura en tercera persona, los programadores de Heavy Iron Studios han utilizado un motor de gráficos en tiempo real en el que los escenarios han sido prerrenderizados y al que le han añadido efectos cinemáticos que consiguen meternos en ese ambiente tétrico y de tensión que caracteriza a las películas de la saga y en el que, por supuesto, se ha mantenido toda la ración de "gore" que la ha hecho tan popular.

Ash no tendrá descanso en su lucha contra estas asquerosas criaturas, así habrá veces que tendrá que vérselas contra varios engendros a la vez, para lo que dispondrá de un variado e impresionante arsenal en el que podremos encontrar armas como escopetas, rifles, hachas y, como no, su famosísima motosierra. Además todas estas armas pueden ser potenciadas a lo largo de la aventura para que su efecto sea aún más potente y podamos disfrutar aún más reventando las cabezas de los engendros infernales. ¡Qué tierno...!

Además el juego incluirá puzzles que resolver e impresionantes jefes de final de fase que lo harán aún más divertido y emocionante. Nos "morimos" (y nunca mejor dicho) de ganas de echarle el guante a una versión final de este juego.



▲ Ash tendrá que luchar contra u variado grupo de criaturas que va desde los simples zombis, a monstruo como este, directamente salido de la calderas de "Pedro Botero".

VIEJOS RECUERDOS

Las dos primeras películas de la saga Evil Dead, o Posesión Infernal como la conocemos aquí, se desarrollaron en una vieja cabaña perdida en un tétrico bosque. Evil Dead: Hail to the King comienza su aventura en esta cabaña, aunque no se quedará ahí, sino que habrá muchos más lugares por explorar.



▲ Al igual que en la película la cabaña tiene muchas sorpresas ocultas. ¡No levantes la tapa del sótano!



▲ Las hordas del infierno destruyeron el puente que comunicaba con la carretera del pueblo, la única vía de escape que tenía Ash.

▶ El extenso arsenal de armas de Ash va desde una simple hacha, hasta su famosa motosierra.

▼ Los escenarios del juego están prerrenderizados, pero en ellos puedes encontrar un montón de movimientos y efectos de luz en tiempo real.



▲ Algunos de los escenarios del jueg prometen ser aún más alucinantes qu los de las películas.

▶ ¡Ah, por fin el exterior! No te hagas líos, en la peli, Ash estaba más seguro en la cabaña. Por algo lo diremos...



ESCENARIOS DE MIEDO

Además de ser las sagas de pelis más "gores" que hay, Evil Dead tiene ciertos toques de humor macabro, una imaginación desbordante y unos retorcidos ángulos de cámara, también presentes en el juego, que nos da una idea de cómo se le va la "olla" a su director Sam Raimi.

▲ Aquí tenéis una habitación de un pintor que sólo utiliza un color para sus cuadros: el rojo.

▲ Una muestra de los geniales ángulos de cámara que nos permitirán apreciar mejor los alucinantes escenarios, como esa pared construida con huesos humanos...





Ms. PACMAN MAZE MADNESS

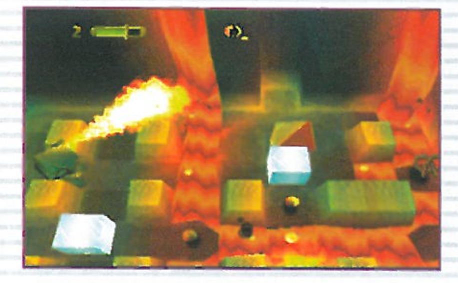
¿Mujeres al poder?

En un principio puede parecer que este título intenta aprovechar el tirón del Pac-Man para ofrecernos más de lo mismo. Nada más lejos de la realidad. Ms. Pacman es un juego totalmente diferente a los Pacman World (más plataformeros), que nos lleva más al género de los puzzles. A pesar de que aún debes comer todas las pastillitas que se encuentran en los laberintos y eliminar los fantasmas de turno, también deberás resolver pequeños puzzles que irán haciéndose cada vez más complicados a medida que se avanza en el juego. La mayoría de esos puzzles consisten en mover diferentes clases de bloques y en hacerse con determinadas llaves de colores, así que no esperes nada muy complejo.

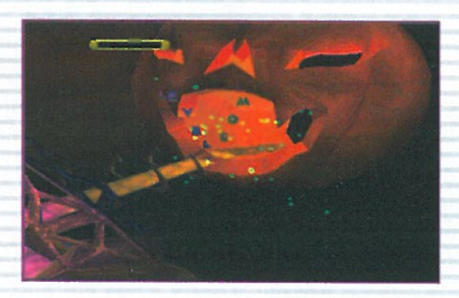
A pesar de la variedad de escenarios y niveles, Ms. Pacman no puede competir con su homónimo masculino en cuanto a variedad de modos de juego. Después de jugar unas horas te darás cuenta de lo que queremos decir. Los puzzles y las situaciones son variadas pero siempre te quedará la duda de decir ¿no he hecho yo esto antes? Y es que es cierto que hay muchos puzzles pero muy poca variedad en cuanto al estilo de resolverlos. Quizá hubiéramos preferido que los chicos de Namco hubieran hecho algo más del estilo de los Pacman World, pero llevándolo a un nivel superior. Esta entrega tiene más pinta de ser un paso atrás que una evolución en la fantástica jugabilidad que atesoran las anteriores entregas de la serie World. No obstante estamos seguros que agradará a todo el mundo y sobre todo a los nostálgicos que jugábamos antaño en los salones recreativos con el famoso come-come. Esperaremos a tener una copia final del juego para poder analizarlo más a fondo y ofreceros nuestra opinión más objetiva.



▲ La mayor parte del juego estarás resolviendo puzzles como este. No te preocupes no son difíciles.



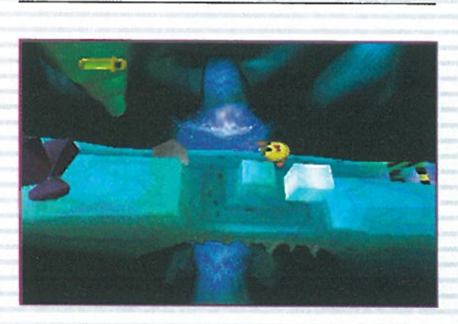
▲ Busca el mejor camino para evitar todas las trampas.



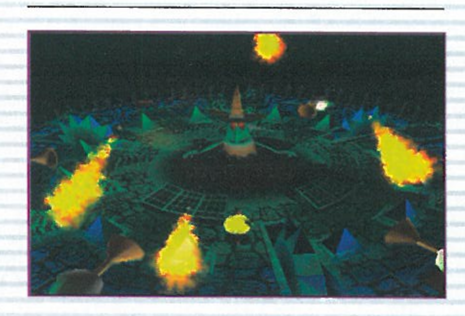
▲ ¡Vaya, lo has conseguido! ¡Nivel completado! ¿Ves como no era tan difícil?



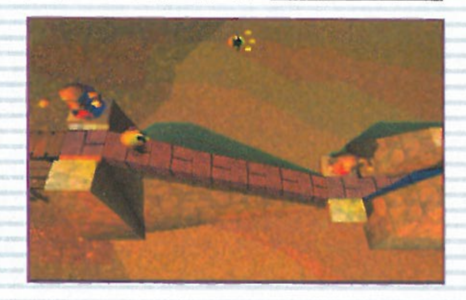
▲ Por supuesto que no podían faltar las fases de comer bolitas y acabar con los fantasmas, si no no sería un juego Pacman.



▲ Si piensas un poquito encontrarás la forma de salvar ese obstáculo. Imaginación al poder.



▲ En este juego también se incluyen jefes finales tan vistosos como este.



▲ Los mundos en esta ocasión son algo más variados que en Pacman World, aquí tienes una fase en las pirámides.

SPYRO: YEAR OF THE DRAGON

Vuelve el pequeño dragón morado... y se trae a sus colegas

Los chicos de Insomniac nos dijeron que no habría más juegos de Spyro para la actual Playstation, pero debe ser que no han podido resistirse a continuar con las aventuras de uno de los personajes más entrañables de la gris. Nosotros estamos encantados de que haya sido así, porque en esta ocasión las aventuras del pequeño Spyro son mucho más largas y divertidas que en las anteriores entregas. En esta tercera parte el dragoncito morado tendrá que explorar mundos más amplios, completar nuevos desafíos y, como novedad, compartir aventura con otros personajes jugables en uno de los juegos que ya se han hecho famosos por su facilidad de manejo, jugabilidad y coloridos gráficos.

Como reza la historia, cada cien años es el año del Dragón y los habitantes de este mundo llevan a la casa de Spyro los huevos de dragón que han encontrado. Pero este año, una horda de fuerzas demoníacas ha robado estos huevos llevándoselos al Mundo Olvidado. Spyro es el único dragón lo suficientemente pequeño para entrar por el agujero que han dejado y que da acceso a este mundo.

Basada en esta historia, da comienzo una nueva aventura cuya meta es conseguir los 148 huevos de dragón y liberar las pequeñas crías que contienen, cada una con sus propias características y personalidad. Para conseguir estos huevos, Spyro tendrá que superar fases del tipo de limpiar la zona de enemigos, resolver puzzles y ganar en variados minijuegos. Por supuesto que superar todas estas pruebas no va a ser tarea fácil para Spyro, por lo que necesitará la ayuda de algunos amigos para superarlas. A medida que avanzamos en el juego encontraremos criaturas con unas determinadas habilidades, como un pingüino que vuela, un canguro que da supersaltos, un mono que dispara de una forma un tanto especial o un yeti gigantón entre otros. Ellos hacen cosas que Spyro no puede, por lo que le serán muy útiles para avanzar en lugares donde serán absolutamente necesarias sus habilidades.

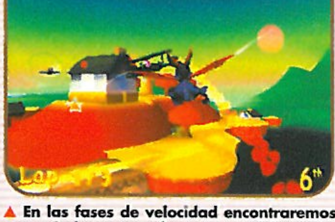
Pero esto no quiere decir que Spyro no tenga habilidades. En esta entrega, además de sus ya clásicas embestidas y lanzallamas se han añadido otras habilidades como la de manejar cierta maquinaria, torretas de cañones, conducir vehículos (como un submarino) y hacerse con ítems que potencien sus capacidades de lanzallamas, vuelo e incluso invulnerabilidad.

Habrá unos 37 niveles en total que, sumados, hacen de esta tercera entrega un juego aproximadamente cuatro veces más grande que el anterior. Con todas estas buenas noticias, los amantes de los juegos de plataformas están de enhorabuena. Posiblemente estemos ante uno de los mejores juegos, no solo de la saga del dragón de Sony, sino del género de las plataformas.

▲ Estos cañones son muy útiles no solo para acabar con los enemigos. En algunos casos, como este, nos servirán para abrir zonas a las que antes no llegábamos.



▲ La maza de hielo de Bentley puede ser usada para romper objetos, dar a los enemigos y también para accionar interruptores.



▲ En las fases de velocidad encontraremos potenciadores y cohetes que deberemos usar para hacerle la vida más fácil a Spyro.



▶ Si no teníamos bastante con los enemigos habituales, en algunas fases encontraremos algunos mini-jefes la mar de listos.

◀ En este pantanoso nivel tendremos que encender numerosas antorchas que nos revelarán la existencia de enemigos que no veíamos.



LOS COLEGAS DE SPYRO

Spyro no está solo en esta nueva aventura, tiene nuevos amigos con nuevas habilidades que le ayudarán a conseguir finalizar una aventura que sin ellos no sería posible.



▲ Sheila es una canguro capaz de dar enormes saltos y de noquear a más de uno con sus potentes puñetazos.



▲ Los pingüinos no pueden volar, pero el Sargento Byrd es una rara excepción. Además de estar armado con potentes lanzacohetes, puede bombardear desde el aire y cargar con pesados objetos.



▲ Bentley es una especie de enorme yeti que puede saltar muy alto y está armado con una gran "tranca" de hielo que además de golpear le sirve para defenderse de proyectiles.



▲ El más útil de todos los colegas es, sin duda, el Agente 9, un mono del espacio armado con una potente pistola láser que hará nuestras delicias en las fases de disparos.

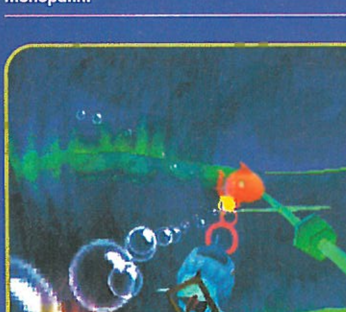
MINI-JUEGOS

Además de los retos, hay una serie de minijuegos que tendrás que superar para conseguir los huevos de dragón. Tendrás que buscarlos a través de los mundos e introducirte en ellos.



▲ Uno de los más divertidos es este minijuego en el que tendrás que controlar a Spyro haciendo acrobacias con un monopatín.

▲ En esta ocasión manejaremos al yeti en un combate de boxeo con sus uppercuts y todo.



▲ Aquí te encuentras a bordo de un submarino y tu misión es eliminar a los otros que hay rondando bajo el agua. Parece fácil pero te costará apuntar, ya que los demás se mueven muy rápido.

NUEVOS RETOS

Algunas veces, sólo necesitaremos derrotar a todos los enemigos de una pantalla para conseguir el huevo de dragón, pero muchas veces no podremos hacerlo sin la ayuda de sus habitantes. Hay muchos y todos son diferentes.



▲ En la Ciudad de las Nubes necesitarás la ayuda de una especie de semillas de girasol para alcanzar un caldero sin quemarlo.



▲ En este mundo necesitarás usar una serie de cristales de aumento para derretir las paredes de hielo y poder tener acceso a los enemigos.

HAZTE CON TODOS

Los huevos que tendrás que recoger a lo largo de la aventura son muchos y de muy variadas características. Cada uno tiene un pequeño dragón dentro, esperando a ser liberado, con su nombre, aspecto y personalidad propias. Mola descubrirlos todos, son tan monos...



▲ Completa una misión y recibirás un huevo de dragón.

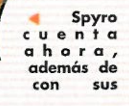


▲ Antes de que puedas decir, ya está, aparecerá un pequeño dragoncillo dándote las gracias por liberarle.



▲ Sheila tiene un potente salto cuya fuerza de caída puedes aprovechar para aplastar estos monstruítos.

▶ Uno de los jefes finales con forma de muñeco de nieve.



◀ Spyro cuenta ahora, además de con sus movimientos y ataques de siempre, con cuatro amigos que le ayudarán en esta nueva aventura.



▲ El extraño mono llamado Agente 9 en plena acción con su pistola láser.



▲ En esta fase con el Sargento Byrd tendrás que lanzar las bombas y acertar en los interruptores para accionarlos.

A EXAMEN

No hay nada mejor que pasar un control a todos los juegos que están en el mercado para orientarte acerca de cuáles merecen la pena y cuáles no. Los que aprueben podrán recibir el gran honor de formar parte de tu almacén personal de juegos; si no superan esta prueba mejor ni los mires.

Puedes estar totalmente seguro que los que no pasen el examen será por que no lo merecen y por el contrario las notas altas sólo estarán reservadas para aquellos juegos que forman parte de la élite de Playstation.

INDICE

El análisis más profundo y objetivo de los nuevos lanzamientos.

Rompiendo esquemas, el estilo PSM.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	6
Sin ser nada del otro mundo cumplen.	
MUSICA Y FX	5
El ruido de los motores suena como en el Spectrum.	
CONTROL	7,5
Buen control analógico y aprovechamiento del Dual Shock.	
INNOVACION	7
Buena mezcla de simulación y arcade de vuelo.	
JUGABILIDAD	8
Si te gustan los aviones tienes juego para rato.	

Interes: 1º. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

Te sentirás realmente como un piloto. Aprendizaje muy progresivo. Las misiones al no ser complicadas aumentan la jugabilidad.

El ruido de los motores se parece más a una licuadora que a un avión. ¡Por dios, por dios! a estas alturas...

Aquí te explicamos las puntos fuertes y débiles del juego. Tendrás una información rápida y resumida de lo que te contamos en nuestros análisis.

Las características más importantes para puntuar un juego. Todas puntuadas del 1 al 10.

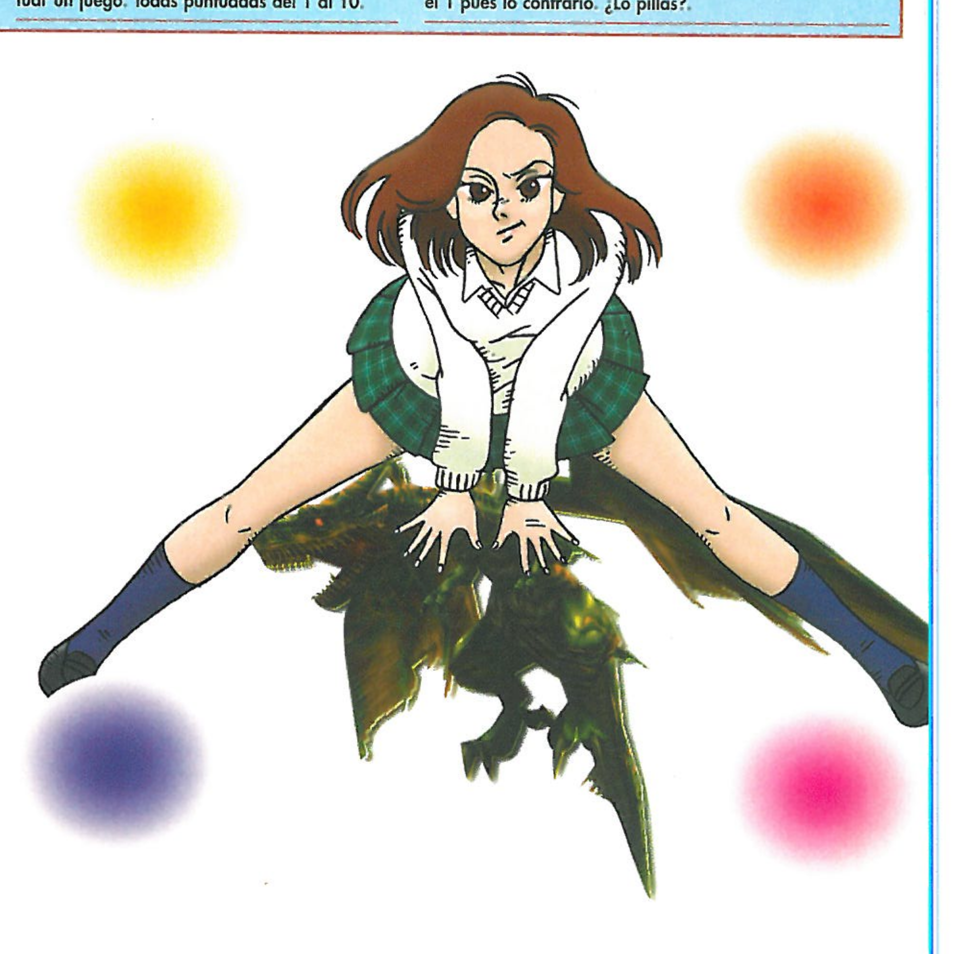
Aquí se analiza la durabilidad de los títulos, esto quiere decir que a medida que pase el tiempo mantiene o pierde su interés. Por ejemplo si mantuviese el 5 durante toda la gráfica sería el mejor juego de la historia y si lo hiciera en el 1 pues lo contrario. ¿Lo pillas?.

Como puntúa PSM

En PSM nos tomamos los análisis muy en serio, por esta razón hemos confeccionado esta tabla que te dará la información de la forma más clara y objetiva sobre calidad de los juegos. Si es malo suspende y aprobarán solo los que realmente lo merezcan.

Qué significan nuestras puntuaciones

0-4,5	Suspenso, mejor ni mirarlo. Si te lo compras allá tu.
4,5-6	Aprobadillo, cógelo si te gusta mucho el género.
6-8	Seguro que no te decepcionará. Esta es la nota media más habitual y te garantiza encontrarte ante un programa de buena calidad.
8-9,9	Cuando un juego supera el ocho quiere decir que es sobresaliente y por lo tanto una compra obligada para todos, no puedes perdértelo.
10	Esta nota sólo será alcanzada por los juegos que escriban la historia de la PlayStation. No lo olvides el 10 es sólo para los más grandes.



TEAM BUDDIES

Parece mentira que, con unos gráficos sencillos, unos personajes con forma de píldoras y unos escenarios que parecen sacados de la antigua Mega Drive, se pueda conseguir un juego tan divertido y adictivo como es Team Buddies. Olvídate de encontrar en este CD virguerías de última tecnología, efectos de iluminación, texturas alucinantes y otras "delicatessen" de los títulos estrella de la gris y prepárate para pasar los ratos más divertidos, solo o con tus colegas, que te haya podido brindar la Play. Team Buddies es puro cachondeo, es mala leche, es estrategia, es dar el primero para dar dos veces, es ingenio..., así hasta un largo etcétera de cualidades que tienen que ver con el buen humor y buen rollo que desprende este título.

El modo de juego es tan sencillo como original. Unos pequeños seres con forma de píldora llamados Buddies, vivían tranquilamente en su mundo sin meterse con nadie. Hasta que descubrieron la forma de construir armas y hacerse la puñeta unos a otros. Y de esto es de lo que se trata en el juego. Debes elegir un equipo y construir armas cada vez más potentes e idear la mejor estrategia para derrotar al enemigo. El manejo no es nada difícil y por si te lías, existe un tutorial o entrenamiento para que aprendas como es el manejo. Debes construir compañeros y armas para llegar a tu fin, esto se consigue usando unas cajas que caen del cielo, llevándolas a las plataformas de construcción y transformándolas en lo que más te interese. Un detalle a tener en cuenta es el progresivo aumento del nivel de dificultad, lo que consigue elevar la jugabilidad hasta cotas muy altas.

Y hablando de jugabilidad, entramos en el punto fuerte del juego: el Modo Multijugador. Aquí sí que se exprime toda la esencia del juego. Júntate con unos cuantos colegas, escoged los equipos y empezad a haceros la puñeta unos a otros, ya veréis lo que es bueno. En la redacción se ha roto más de una buena amistad por este juego (es broma). Pero lo que sí es cierto es que las tardes se os van a hacer muy cortas y las horas delante de la consola van a ser muchas.

En el apartado de sonido nos encontramos una sorpresa. Se ha doblado al castellano con un lenguaje bastante adulto (este juego no es recomendable para menores) y los encargados de ello han sido Fernando y Alberto Minaya (o sea, yo), los chicos del programa de Top Radio "La Noche Más Loca".

Cada equipo tiene sus voces y acentos propios entre los que se encuentran argentinos, japoneses, ingleses, paletos, pijos, mariquitas..., bueno, un montón. No os podéis ni imaginar la cantidad de voces que hicimos y el cachondeo que nos pasamos en el estudio de doblaje. En fin, como dijimos en la introducción del manual del juego: Team Buddies, quizá no sea el mejor juego del mundo, pero sí el más divertido que hemos probado.



▲ El tanque es una de las mejores armas que podemos construir. Es potente, pero lento. Tenlo en cuenta.



▲ Ya tenemos la Armada Invencible. ¡Vamos a por ellos!



▲ Robar cajas y destruir la plataforma de construcción del contrario es una buena estrategia.



▲ Por fin tenemos la base enemiga en nuestro punto de mira. Destrúyela y se acabó.



▲ El lanzacohetes es un arma ideal para ataques a larga distancia.

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota	Comentario
GRÁFICOS	8	3D y alta resolución. Más que de sobra para este tipo de juego.
MÚSICA Y FX	9	Los comentarios de los Buddies son cachondos y "subidos de tono"
CONTROL	7	Manejo sencillo. La respuesta del control podría haber sido mejor.
INNOVACIÓN	9	Hogs of War y este, son los únicos juegos de este tipo.
JUGABILIDAD	10	Es muy divertido. El modo multijugador es la caña.

Interes: 1ª. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ El Modo Multijugador. Los comentarios de los Buddies. La curva de aprendizaje.

▼ La respuesta del control. Los ángulos de cámara.

PUNTUACIÓN FINAL: 8,5



1 jugador 2x

Distribuidor Acclaim
Desarrollador Squaresoft

Fecha de salida Disponible
Tipo: Acción/RPG



¡POR FIN ESTÁ AQUÍ!

Mucho tiempo hemos tenido que esperar para poder disfrutar por estas tierras de una maravilla como es Parasite Eve II. Gracias al acuerdo de distribución alcanzado por Acclaim con la compañía que distribuye los productos de Square en Europa ya podemos, no sólo soñar con títulos como este, sino también con otros tan buenos como, Vagrant Story, Front Mission 3 o el próximo Final Fantasy IX, y esto sólo es el principio. Nos quedamos sin el primer Parasite Eve, pero os aseguramos que no le vais a echar en falta, ya que esta continuación supera a su antecesor lo mires por donde lo mires. El juego rezuma calidad por los cuatro costados, ya sea por sus increíbles gráficos, sus efectos de sonido, su música, su ambientación, su historia, su final... ¡Yo qué sé! Es muy difícil encontrarle algún defecto a una obra maestra como ésta.

La historia comienza con nuestra protagonista, Aya Brea, agente de una organización subsidiaria del FBI llamada MIST, entrenándose en la sala de tiro de las oficinas de la central. Es entonces cuando recibe la orden de trasladarse a un centro comercial de la ciudad donde se han registrado extraños sucesos que la organización sospecha que tienen que ver con las mitocondrias (unos seres mutados a causa de un virus, para los que no hayáis jugado la primera parte). Después de partirse el pecho (no, no va en el sentido literal que os estáis imaginando) con tan indeseables bichos, Aya descubre que la cosa tiene más miga y sus informaciones la llevan hasta el desierto de Mojave donde, cerca de una pequeña aldea llamada Dryfield, hay unas instalaciones científicas bastante sospechosas ocultas tras la entrada a una mina abandonada. Así pues la intriga está servida y no pararán de sorprendernos los acontecimientos que surgirán a medida que vayamos avanzando en el juego.

Es increíble lo que los chicos de Square son capaces de hacer con los gráficos de un juego en una Playstation; los escenarios de Parasite Eve II son tan reales que parecen postales, el movimiento y el diseño de los personajes es perfecto y la imaginación a la hora de diseñar las bestias más inmundas que jamás hayas podido soñar es desbordante. A todo esto hay que sumarle una ambientación, tanto musical como de efectos de sonido, digna de admiración. Los personajes no tienen diálogos hablados, todos son mediante bloques de texto, aunque eso sí, traducidos al castellano y bien traducidos.

El sistema de juego no podía ser más original y cómodo. Basándose en los típicos chalecos en los que el protagonista tiene un número determinado de bolsillos para llevar cosas, se ha creado un sistema de elección y manejo de los ítems muy intuitivo y en el que tendrás que ser un buen estratega. Me explico: Durante la aventura sólo puedes llevar 20 objetos encima (tranquilo hay baúles como en los Resident) y de estos 20 objetos debes elegir los que llevarás para el combate. Dependiendo del chaleco que lleves tendrás un

MUTACIONES

El efecto de las mitocondrias en el cuerpo humano es, a veces, tan espectacular como os mostramos en esta secuencia.









número de bolsillos. Así, si un chaleco te permite llevar 5 objetos, por ejemplo, debes decidir cuales son los que más falta te pueden hacer, ya que una vez entres en combate no puedes añadir ni quitar nada hasta que éste no ha finalizado. Los objetos que puedes llevar van desde la más extensa gama de armas y municiones que hemos visto en un juego (algunas las obtendrás gratis y otras las tendrás que comprar) hasta los necesarios medipacks y antídotos e incluso un utilísimo GPS que te indica la posición de los enemigos. Ya hemos dicho que dependiendo del chaleco tendrás más o menos bolsillos, pero además te ofrecerán protección y cualidades especiales según sea este. Los ataques de Aya no sólo se basan en las armas. Esta chica (más gordita en esta segunda parte, todo hay que decirlo) lleva una especie de mitocondrias en su interior que le han hecho desarrollar unas habilidades que le permiten efectuar ataques de fuego, eléctricos y poderes de curación o protección ante las bestias. Estas habilidades tienen un nivel al empezar que deberás ir subiendo para hacerlas más efectivas y consumen los llamados MP cuando las utilizas. Estos MP se podrán ir recargando a base combatir en batallas, al igual que los puntos de experiencia, de tónicos y otros ítems que encontrarás por el camino. Lo dicho, el sistema de combate es una gozada que combina potentes armas de fuego con habilidades mágicas, el éxito de tu misión depende de cómo las utilices.

Aparte de todo esto, el juego cuenta con mapeados bastante grandes, repletos de secretos por descubrir y de puzzles por resolver. Hablando de los puzzles, el único que os dará verdaderos quebraderos de cabeza, es el de la caja fuerte del hotel, el resto con un poco de paciencia y lógica los resolveréis sin muchos problemas. Una vez termines el juego, con finales buenos y malos por supuesto, tendrás la oportunidad de jugar nuevas variaciones (como en los Resident) como son el Modo Replay (o repetición) en el que el aliciente es que comenzarás con más EXP y MP y tendrás a tu disposición desde el principio cualquier arma para comprar en cualquier punto de compra. El Modo Bounty (o botín) es algo más difícil y los Golems te acosarán por todas partes. Estos dos primeros estarán disponibles cuando acabes por primera vez. Según vayas acabando más veces obtendrás el Modo Suportless (sin ayuda) es bastante difícil y casi sin posibilidad de encontrar muchos ítems y con la EXP y MP muy bajos. Y el Modo Deadly (o mortal) que creo no necesita explicación. Ah, por cierto, dependiendo de con qué ránking finalices el juego obtendrás armas e ítems especiales para la siguiente aventura, entre los que se encuentra la famosa Gunblade de Squall de FFVIII. Mola ¿No?

Todas estas características hacen de Parasite Eve II un juego difícil de encuadrar en una determinada categoría. Nosotros nos hemos decidido por llamarlo un juego de Acción/ RPG por las cosas típicas que tiene de los dos, pero muy bien se podría definir también como un juego de Survival Horror con toques de Rol y Aventura. Da igual, lo llamemos como lo llamemos es una obra maestra y ya podemos decir que va a pasar a formar parte de la historia de los mejores juegos de la gris. Cómpratelo sin dudarlo ni un momento y si no tienes dinero, pues ahorras, o pides un préstamo, o te pones a vender kleenex y te lo compras. Luego no nos digas que no te lo hemos avisado.

<

ENERGIA PARASITE

Además de las armas, Aya cuenta con la energía interna de sus mitocondrias para realizar ataques o curarse a sí misma.



Piroquinesis: habilidad que tiene Aya para hacer barbacoas como esta.



Autoprotección: crea una barrera sobre el cuerpo de Aya que la protege de los ataques, sufriendo menos daño.



Necrosis o ataque eléctrico: habilidad de Aya para electrocutar a todo lo que le rodea.



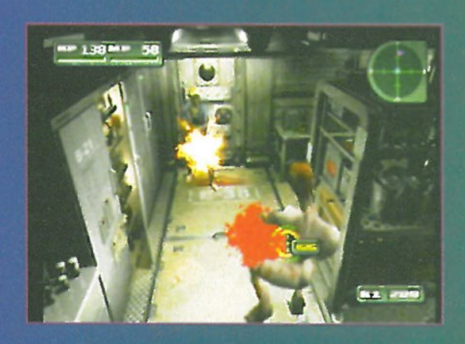
Potenciador de tiro: usando esta habilidad los impactos de nuestras balas harán más daño.



Curación: cuando Aya está baja de vida puede usar un tónico o bien esta habilidad de curarse.



Metabolismo: podremos utilizar esta energía a modo de antídoto cuando seamos envenenados o afectados por algún ataque de estado.



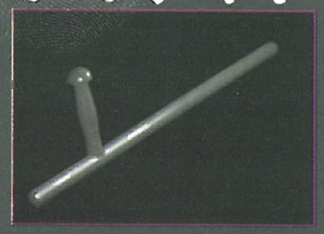
Las escenas de combate nos muestran el daño que hacemos mediante un número.



Siempre nos gustaron los juegos que incluyen lanzallamas en su arsenal.

ARMAS

Si hay algo que caracterice a Parasite Eve 2 es su inmensa variedad de armas y municiones. Algunas podrás conseguirlas ahorrando algo de BP. Otras te serán entregadas cumpliendo determinados requisitos y otras (las especiales) a medida que vayas finalizando partidas.



TONFA: el arma típica de la policía. La primera de la que te desharás.



M93R: pistola reglamentaria del FBI. Puede disparar balas de 9mm de cualquier tipo.



M950: cargador de 100 balas, una de las más útiles del juego aunque no muy potente.



P229: con sinlenciador y un flash que aturde por momentos al enemigo. No muy útil.



P08: un arma especial con gran carencia de tiro. Poco útil.



PA3: la clásica recortada de repetición. Potente pero lenta.



SP12: igual que la anterior aunque algo más rápida de recarga.



AS 12: la CAL. 12 ideal rapidísima y potente.



M4A1: el rifle básico del ejercito al que podremos añadir numerosos accesorios.



Lanzagranadas: acoplado a la M 4A1 tendremos fusil y lanzagranadas en un mismo espacio.



HAMMER: acoplada al N4A1 suelta descargas de 1.200.000 volt.



PYKE: lanzallamas acoplable al rifle de asalto. Unos torreznitos...



JAVELIN: complemento del M4A1 emite un laser de alta frecuencia.



MP5A5: subfusil de gran velocidad de disparo. Una máquina de gastar balas.



M249: ametralladora pesada de gran potencia y velocidad de disparo.



ANACONDA: más conocida como MAGNUM, es el arma más potente de las "normales" del juego.

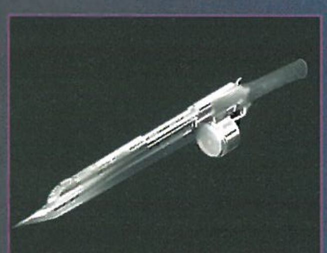


MM1: el no va más, un lanzagranadas de repetición que nos permite hasta 12 tiros seguidos.

ARMAS ESPECIALES

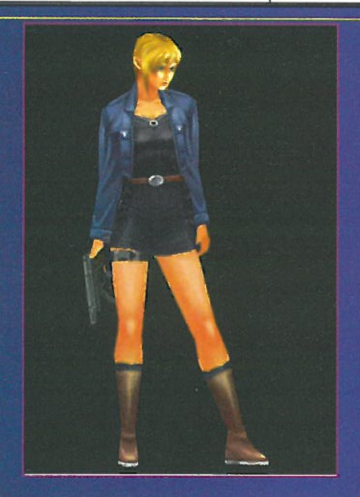


HYPERVELOCITY: imagínate para lo que sirve, su nombre lo dice todo.

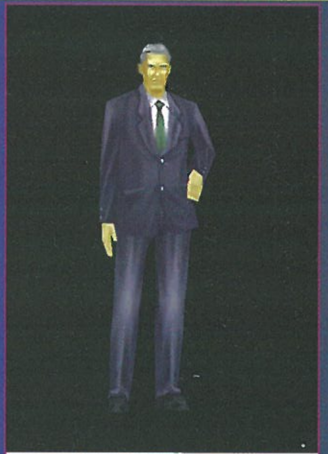


GUNBLADE: ¡genial! el arma de Squall a tu disposición en este juego.





Aya Brea: agente de MIST, organización encargada del fenómeno mitocondria. Protagonista deeste juego con poderes especiales.



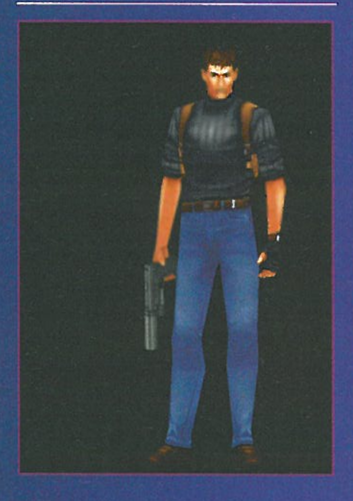
Eric Baldwin: jefe de operaciones de MIST y bastante sospechoso en sus actitudes.



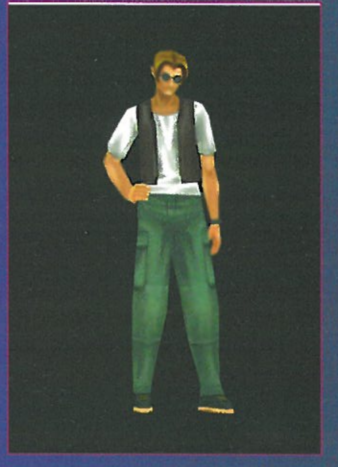
Eve: una extraña niña con unos poderes superdesarrollados que, curiosamente, guarda un enorme parecido con Aya.



Jodie Bouquet: asistente de Baldwin y persona de confianza de Aya. Descubrirá muchas cosas a lo largo del juego.



Kyle Madigan: detective privado que sin saber por que se cruza en el camino de Aya y la ayuda. ¿Será bueno o malo?



Pierce Carradine: técnico informático de MIST que, inesperadamente, ofrecerá una ayuda de vital importancia a nuestra protagonista.



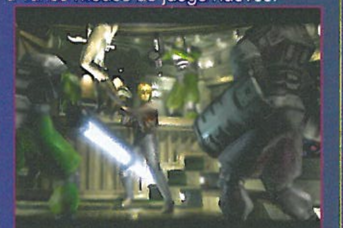
Rupert Broderick: jefe de equipo de MIST que sólo aparece al principio durante la misión en la Torre Acrópolis, aunque luego tiene más importancia de la que parece.

MODOS SECRETOS

Al igual que ocurre en otros juegos como RE, según el ránking con el que acabemos la partida tendremos acceso a varios modos de juego nuevos.



Modo Replay: la misma aventura pero con más armas e items.



Modo Bounty: nivel de dificultad más alto y enemigos más potentes que nos darán ciertas recompensas al eliminarlos.



Modo Support: más difícil todavía, sin ayudas ...



Modo Deadly: .... te lo puedes imaginar.

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota	Comentario
GRÁFICOS	10	Tanto los personajes como los escenarios son de ensueño.
MÚSICA Y FX	9,5	Ambos logran darle un gran ambiente a toda la aventura.
CONTROL	9	Muy bueno con la cruceta. Con los sticks, ni lo intentes.
INNOVACIÓN	9,5	Mejor y totalmente distinto al anterior en todo.
JUGABILIDAD	10	Más y más interesante a medida que avanzas.

Interes: 1ª. HORA · 1º. DIA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Gráficos de ensueño. El sistema de combate. Las escenas de vídeo, sobre todo la de Aya en la ducha. Siii... está en castellano.

▼ La absurda dificultad de algún puzzle, por poner algo.




PUNTUACIÓN FINAL: 9,6

1 jugador 1x

Distribuidor Acclaim
Desarrollador Squaresoft

Fecha de salida Disponible
Tipo: Acción/juego de Rol

VAGRANT STORY™

Lo primero que os llamará la atención de este juego es su sorprendente presentación cinemática. Nadad más empezar os encontraréis inmersos en el juego a través de sus dramáticas secuencias en tiempo real.

En esta ocasión han utilizado el estilo comic como forma de dialogo de los personajes; es decir, en vez de los ya conocidos dialogos insertados en cajas de texto, los personajes de Vagrant Story utilizan bocadillos de texto como si de un comic se tratara.Cuando toda esta serie de elementos se unen, el resultado es un juego de RPG fresco, excitante y diferente al aspecto de los anteriores juegos.

Todo transcurre dentro de un castillo, donde correréis a través de laberintos, lucharéis contra todo tipo de mounstruos y tendréis que resolver algún que otro pequeño puzzle. El punto importante de este juego está en el combate y en saber hacer uso del inventario. Eso sí para no perderos contáis con un mapa magnífico en tres dimensiones, utilizarlo.

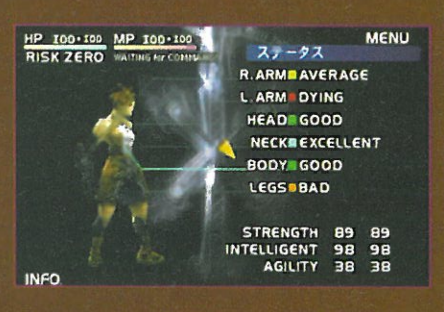
El sistema de combate se desarrolla de forma similar al de Parasite Eve: cuando presionéis el botón círculo surgirá una esfera en tres dimensiones, esta delimita el área de ataque. Podréis elegir diferentes puntos de ataque de los enemigos: cabeza, brazos, piernas, cuerpo y armas. Según en que parte del cuerpo ataquéis a vuestros enemigos el daño será mayor; pero también será más difícil acertar. Si el primer golpe hace diana, puedes intentar prolongar el ataque con unos combos en cadena,pero cada cadena que realices con éxito hara aumentar vuestro medidor de Riesgo, y cuanto más riesgo tengáis, menos daño haréis y más daño os harán.Un ejemplo, si dais en la cabeza a vuestro contrincante servirá para que este no os pueda lanzar hechizos mágicos, en las piernas conseguiréis la inmovilización del contrario, el resto es cosa vuestra.

El sistema de inventario es bastante complejo, pero al mismo tiempo es muy importante el conseguir hacerse con su uso. El poder de las armas está en función de los enemigos, es decir, no sirve utilizar siempre la misma, ya que a unos les puede hacer mucho daño y a otros nada. Asimismo, rápidamente iréis ganando técnicas de defensa y ataque que podréis combinar con el fin de infligir mayor daño o reducir el que a vosotros os pueden hacer. ¿Todavía no os parece demasiado complicado? bueno pues para los listillos, que sepáis, que además, a medida que vais avanzando en el juego determinadas armas se pueden combinar entre si y así conseguir nuevas.

Vagrant Story es un buen juego en general, pero siempre surgen problemas. Seguro que más de uno puede llegar a terminar cansándose, y es que el diseño de los escenarios aunque es bueno, llega a despistar por el mismo tono de los items y además el sistema de combate si no se domina perfectamente puede acabar siendo monótono.

Os tiene que gustar el ambiente tenebroso, las habitaciones de piedra oscura y los laberintos.

Definitivamente si sois unos monstruos en el uso de inventarios masivos, perderse por laberintos y resolver pequeños puzzles este es tu juego, ahora bien si sois el tipo de jugador de RPG que necesita una gran variedad de escenarios, explorar nuevos mundos e interactuar con un sin fin de personajes, pensároslo antes de comprarlo.



El sistema del inventario es bastante complejo, pero imprescindible para poder disfrutar del juego.



Las escenas cinemáticas en tiempo real son brillantes.



En algunas ocasiones puedes pasar de los enemigos y escapar. ¡Hasta luego Lucas!



El detalle del sistema de combate es uno de los mejores aspectos del juego.



El sistema de puzzles es sencillo, sólo tendréis que utilizar un poco la cabeza.

Las armas no sólo os servirán para atacar a mounstruos, sino que también las tendréis que utilizar para resolver alguno de los puzzles que os iréis encontrando.

Aprender la técnica de combate es muy importante, si consigues hacerte con ella, puedes repeler los ataques de tus enemigos.

Para los dialogos de los personajes han utilizado una técnica novedosa, al estilo comic, con bocadillos.

Si o No, tiro de la palanca. Yo que vosotros tiraría de ella.

Combinando ataques especiales obtendrás resultados mágicos.

Podréis utilizar la magia contra vuestros enemigos. Los efectos son increíbles.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	9,5
Las escenas cinemáticas en tiempo real son increíbles.	
MUSICA Y FX	8
Acompaña al juego y no acaba resultando monótona. Todo un logro.	
CONTROL	9
De fácil control.	
INNOVACION	9,5
Completamente diferente a otros, por las diferentes combinaciones que hay.	
JUGABILIDAD	9,5
Jugarás hasta cansarte	

Interes

1ª. HORA | 1º. DÍA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

Lo bueno:
El diseño de los personajes y escenarios es sorprendente.
Las secuencias de combate son lo mejor del juego.

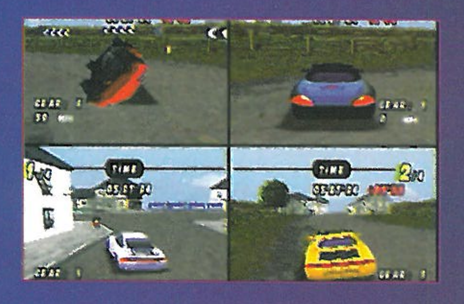
Lo malo:
Amedida que el juego va avanzando va perdiendo fuerza la historia.
El control del inventario puede resultar imposible.
Está en inglés.

PUNTUACIÓN FINAL:



ELECTRONIC ARTS NEED FOR SPEED PORSCHE 2000

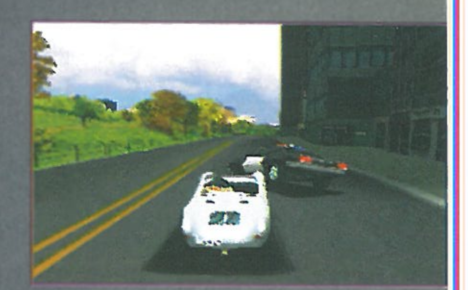
¿Querías un Porsche? ¡Aquí los tienes todos!



El modo cuatro jugadores ofrece la posibilidad de pasar un buen rato con los colegas sin que el juego pierda mucha calidad.



La verdad es que no sabemos si en el año cincuenta y tantos (más o menos de cuando es este coche) estaba tan bien visto llevar esas patillas. ¡Hortera!



En esta entrega los polis son mucho más brasas, no te dejarán ni un momento de respiro.

La saga Need for Speed siempre se ha caracterizado por esa perfecta mezcla que hace entre espectaculares superdeportivos reales y carreras en entornos ficticios. En esta ocasión se han centrado en una sola marca, una de las más emblemáticas en el mundo del automóvil: Porsche. En un principio puede parecer que con sólo una marca de coches el juego se puede quedar corto en cuanto a número de vehículos disponibles, pero nada más lejos de la realidad, ya que el número de coches a nuestra disposición es de 50 que van desde el 356 Roadster de 1948 hasta la última máquina de la casa alemana, el 996 Turbo de este año, pasando por todos los modelos significativos que han dado el prestigio a la marca como los 911 Carrera, Targa, los 944, los 928, los Boxster... sin olvidar tampoco los modelos de carreras que tantos triunfos han cosechado en las carreras de GT y en las 24 horas de Le Mans. Todo un lujo para los amantes de los Porsche y, en definitiva, del automovilismo.

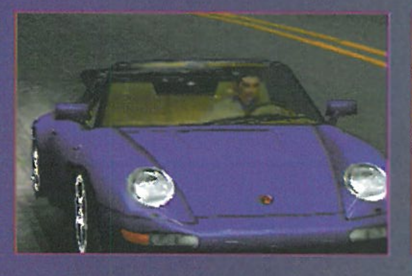
El punto más fuerte del juego se encuentra en el Modo Evolución, un recorrido a través de la historia de la marca que comienza con los modelos de los años 40 para acabar en la época actual con los últimos Porsche que hacen que se nos caiga la baba cuando los vemos pasar delante de nuestras narices.

En esta modalidad de juego tendremos que hacernos con un modelo de entonces para competir en los diferentes eventos que se nos ofrecen: Torneo, en el que debemos competir en carreras que nos proporcionarán puntos y dinero para comprar nuevos coches; Fin de Semana, en el que competiremos con un determinado modelo en cada prueba y Carreras en Circuito, en las que, como su propio nombre indica, correremos con los modelos de carreras. Una vez hayamos conseguido los trofeos en todas las pruebas (podremos verlo en la sala de trofeos) se nos brindará la opción de cambiar de época, y por lo tanto de coches, hasta llegar a la actual. El control de los vehículos es tan bueno que recrea perfectamente ese estilo de conducción, que hace a estos coches tan particulares. Sinceramente, si no has conducido nunca un Porsche, esta será la ocasión más cercana que tendrás de acercarte a lo que es esto. Además, si tienes un buen volante, la sensación de pilotaje llegará a límites insospechados.

Como decíamos, este modo Evolución es, sin duda, el más atractivo del juego. Pero esto no quiere decir que las otras opciones no tengan interés. Dentro del modo Piloto de Pruebas asumirás el papel de un nuevo piloto que se incorpora al equipo de testers de la marca y que tiene que superar una serie de pruebas para ir ascendiendo hasta llegar a ser el jefe de probadores. Pruebas que van desde efectuar recorridos con conos en un tiempo determinado, hasta entregar un coche nuevo a un cliente al otro lado de la ciudad en un tiempo determinado y sin hacerle ni un rasguño. A medida que vayas superando estos retos, serás premiado con nuevos coches ocultos para usarlos en el modo Carrera Rápida. En este modo es donde se encuentran las pruebas contrarreloj, el Modo Persecución donde tendrás que escapar de la poli (un clásico ya en los NFS) y uno nuevo llamado Capturar la Bandera en el que nuestra misión es hacerse con las banderas que hay desperdigadas por las distintas carreteras antes que lo hagan nuestros contrarios, ya sean controlados por la CPU o por un colega.

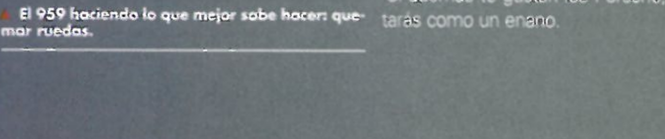
El aspecto gráfico del juego tiene sus más y sus menos. Los coches están bastante bien representados, los choques y los roces deforman los coches de manera bastante convincente; por poner un ejemplo si nos hemos cargado la suspensión el coche andará inclinado hacia ese lado y nos será más difícil controlarlo. Por el contrario los escenarios son bastante pobres y presentan un montón de fallos de pixelación y muchas veces, nos creeremos que estamos ante una pintura de unas montañas. Incluso hay veces en las que de repente nos daremos con una valla o una farola que antes no estaba ahí. Por último destacar el apartado de sonido en el que se reproduce con una gran fidelidad el adorable sonido de los motores Boxer que calzan estas máquinas, acompañados en ocasiones, como en la fase de los coches de los años 40, de una música bastante chula.

Si te gustan los juegos de coches, este está bastante bien y destaca principalmente por su sensación de conducción. Si además te gustan los Porsche, disfrutarás como un enano.



¿Quién no ha soñado ponerse alguna vez al volante de un 911 Targa?.

El 959 haciendo lo que mejor sabe hacer: quemar ruedas.





ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota	Comentario
GRÁFICOS	8,5	Muy bien los coches. Mal los escenarios.
MÚSICA Y FX	9	Buena recreación del sonido de los motores Boxer. Música normalita.
CONTROL	9,5	Reproduce fielmente el comportamiento de los Porsche. Con volante es aún mejor.
INNOVACIÓN	8,5	Cambia bastante el concepto de los anteriores NFS.
JUGABILIDAD	9,5	Fantásticos los modos Evolución y Piloto de pruebas.

LO BUENO Y LO MALO

El control, sobre todo con un volante. Toda la historia de Porsche en un juego. El modo Evolución.

Los escenarios. El diseño de las pistas. Algún que otro efecto de "popping".

PUNTUACIÓN FINAL: 9





La pesadilla de las compañías de seguros.

No me digáis que en más de una ocasión, cuando estáis montados en los coches de choque de una feria, no se os ha ocurrido pensar en lo divertido que sería hacer esto mismo con los coches reales. Evidentemente no se te ocurriría hacerlo. No sólo porque te quedarías sin coche, sino porque además no saldrías muy bien parado. Así pues hemos decidido que la mejor manera de disfrutar de este pasatiempo es en una consola, y si esta consola es nuestra PlayStation, pues mejor que mejor.

Los dos entregas anteriores de esta saga de destrozacoches no nos dejaron muy buen sabor de boca. La primera (que además coincidió con el lanzamiento de la Play) era bastante malilla, la segunda fue algo mejor, pero no acabó de llenarnos. En esta ocasión parece que sí han dado en el clavo y, a la notable mejoría gráfica que presenta el juego, hay que añadirle bastantes más modos de juego y un control bastante mejor.

En este DDRaw, encontramos más de 30 pistas diferentes en las que destrozar los cerca de 24 modelos de coches diferentes, la mayoría de los cuales están ocultos al principio del juego para que los desbloquees a medida que avanzas. El objetivo principal de este juego no es tanto el llegar primero, cosa bastante difícil por cierto, sino ir acumulando el mayor número de puntos de destrucción posibles para acabar los niveles. Estos puntos se acumulan a medida que vas causando daños a los demás coches, pero vigila bien el tuyo porque también se rompe y te puedes quedar tirado en mitad de la pista con el coche hecho unos zorros. Bueno, todo esto ya lo conocíamos de los anteriores DD. Lo que realmente es novedoso en este título son los modos de juego que se han incluido, sobre todo el modo "Pasa la Bomba" en el que tienes que deshacerte de ella y dársela a otro antes de que explote o el divertidísimo Modo Rascacielos. Aquí nos encontramos en la azotea de un enorme edificio junto a otros participantes y la finalidad es tirarlos a todos al vacío; gana el último que quede en la azotea. Es divertidísimo, no sólo tienes que empujarlos y golpearlos para tirarlos, también has de ser hábil esquivándolos para que se caigan ellos solos. Por cierto, cuando presentaron este juego en Londres (cuyo reportaje pudisteis leer en el nº 16 de PSM) este que escribe ganó un campeonato que se celebró allí, precisamente usando esta última estrategia.

El apartado gráfico está bastante mejor que en anteriores entregas, aunque no es para echar campanas al vuelo. Los coches están bien diseñados, pero los destrozos se siguen limitando a un montón de polígonos que saltan por los aires. Lo que sí ha mejorado notablemente son el control y la jugabilidad, sobre todo cuando juegas con otros colegas que es cuando realmente se disfruta de este título en toda su extensión. Destruction Derby Raw es un juego divertido que te hará liberar adrenalina por un tubo y pasar muy buenos ratos con los colegas. Si te gustaron los anteriores, debes hacerte con este, es el mejor.



▲ El modo repetición te permitirá volver a revivir los choques más espectaculares.



▲ Recuerda: para ganar es más importante sumar puntos de destrucción que llegar el primero, aunque si llegas todavía mejor...

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota	Comentario
GRÁFICOS	8	Han mejorado, aunque los destrozos no convencen del todo.
MÚSICA Y FX	7,5	Música cañera. El sonido de los golpes y frenazos no está mal.
CONTROL	8,5	Bastante mejor que los anteriores.
INNOVACIÓN	8,5	Los nuevos modos de juego le hacen ganar puntos.
JUGABILIDAD	9	El modo multijugador y los rascacielos son lo mejor.

Interés: 1ª HORA | 1º DÍA | 1º FIN SEMANA | 2º FIN SEMANA | 1º MES | 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ El Modo Rascacielos. Las partidas multijugador. El control ha mejorado bastante.

▼ Los destrozos de los coches no son muy creíbles. Las pistas se pueden mejorar en su diseño.

PUNTUACIÓN FINAL: 8,1



Te acuerdas de Mazinger Z?

Los juegos de la saga Front Mission gozan de mucha más popularidad en Japón, entre otras cosas porque por aquí no nos ha llegado ninguna de las anteriores entregas. Pero como ya os avanzábamos, las cosas van a cambiar desde que Acclaim se hizo con la distribución de los títulos de Square Europe en nuestro país. Por fin podremos disfrutar de un montón de juegos, como este, con los que antes nos teníamos que conformar viendo algunas imágenes.

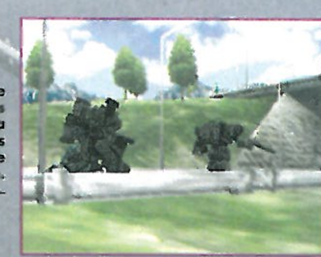
Localizado en el año 2112, Front Mission 3 narra las aventuras de un joven piloto de Mechs (ya sabéis, los robots gigantes) llamado Kazuki Takemura. Durante una misión de rutina en la que llegan los nuevos "Panzers" a la base, él y un amigo se ven afectados por una enorme explosión. Después de esto, Kazuki descubre que su hermana Alisa ha desaparecido misteriosamente de la base sin dejar rastro alguno. Ahora, con la ayuda de su amigo y un científico rebelde, debe resolver el asunto de la explosión y encontrar a su hermana.

Front Mission 3 es un juego básicamente de estrategia. La acción se desarrolla mediante unas cuadrículas por las que movernos a través del escenario. Los Mechs tienen una limitación de movimiento que depende del número de cuadros en el que podamos movernos cada vez y, por supuesto, los combates son por turnos. Entre escenario y escenario (unos 70), las escenas de vídeo (alucinantes, por cierto) se encargan de contarnos la historia. Por supuesto que no podían faltar los ítems y los potenciadores para los Mechs, así podremos reforzar los puntos o armas que consideremos más importantes.

Uno de los aspectos más positivos que hemos observado es la genial curva de aprendizaje, el progresivo incremento en el nivel de dificultad y lo rápido que te atrapará su argumento. Los amantes de los juegos de estrategia con toques de RPG disfrutarán como enanos con Front Mission 3.

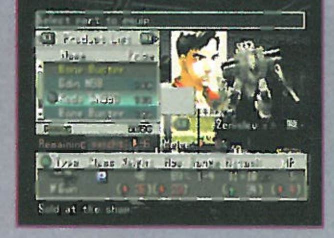


▲ Haciendo uso de la elevación del terreno obtendrás ventaja en la batalla. Sube a las alturas en cuanto puedas.



▶ Las escenas de vídeo nos introducen en la historia y en las características de cada personaje.

▲ Cuando te las veas muy crudas puedes abandonar tu mech e intentar birlar otro por ahí.



▲ La pantalla de opciones de equipamiento es muy clara y fácil de entender.

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota	Comentario
GRÁFICOS	8	No son de los mejores de Square...pero son de Square.
MÚSICA Y FX	8	De ambiente futurista. Los sonidos de los Mechs, bastante bien.
CONTROL	8,5	Todo lo bueno que puede ser para moverse por cuadrículas.
INNOVACIÓN	9	Los juegos de estrategia deberían ser todos así.
JUGABILIDAD	7	Se echa un poco de menos más interactividad por parte del jugador.

Interes

1ª. HORA | 1º. DÍA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

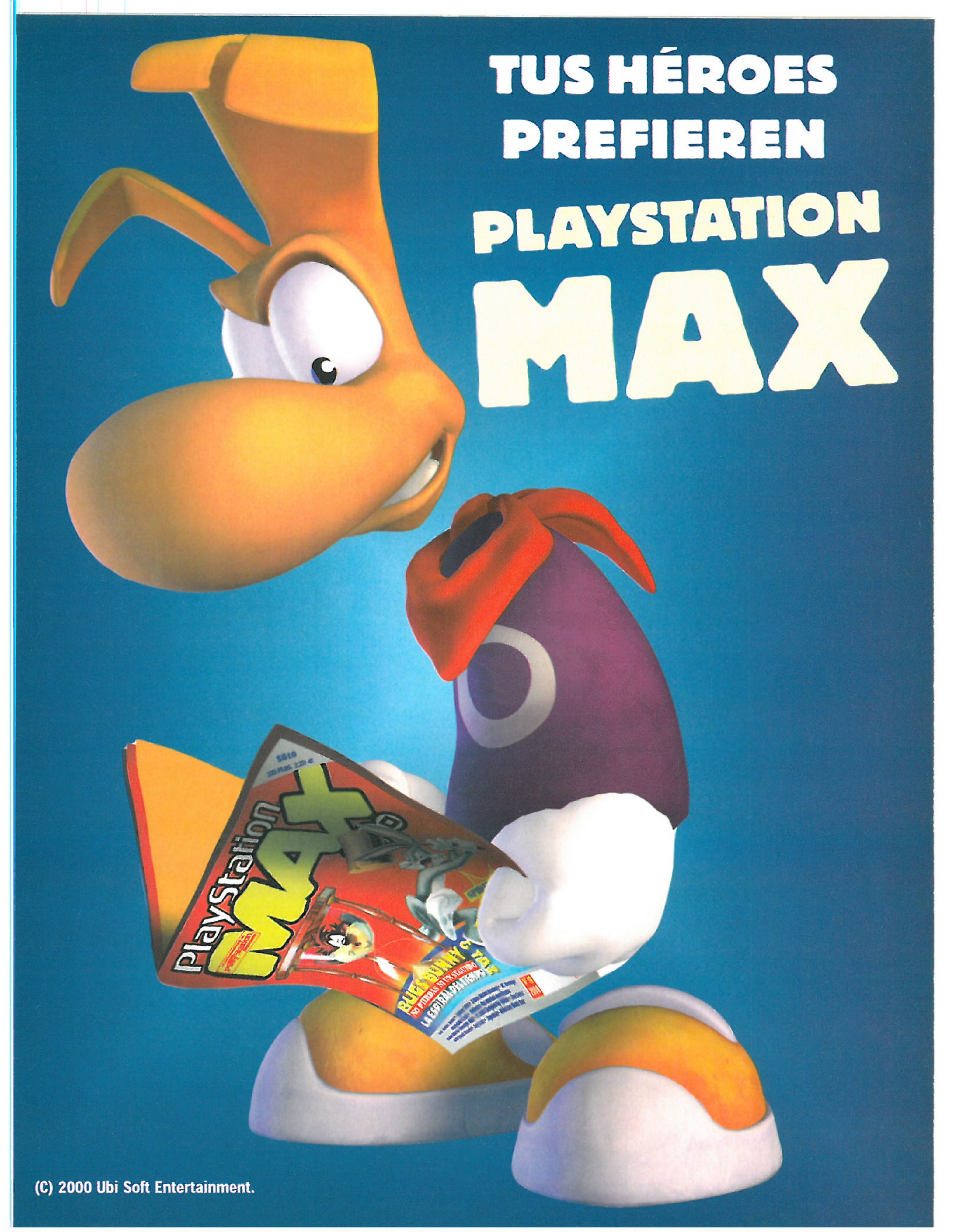
LO BUENO Y LO MALO

▲ La profundidad de su argumento. Las escenas de vídeo dan ambiente al juego. La cantidad de opciones para equipar tu Mech.

▼ Se echa en falta más interacción por parte del jugador. El diseño de los niveles es poco variado.






TUS HÉROES
PREFIEREN
PLAYSTATION
MAX
PlayStation
MAX
BUGS BUNNY & TAZ
(C) 2000 Ubi Soft Entertainment.



Incredible Crisis

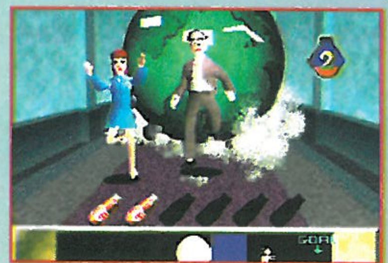
Un juego 100% a la japonesa.

Seguro que estáis hartos de leer en las páginas especiales dedicadas a los lanzamientos de juegos en Japón, no solo de esta sino de todas las revistas, nombres de juegos raros que ni por asomo van a salir en nuestro país. Pues bien, este es uno de esos títulos pensados para el mercado japonés y sus extraños gustos. Y lo que más nos ha sorprendido es que se han atrevido a traerlo y ¡a traducirlo al castellano!. ¡Bravo por los chicos de Virgin! La verdad es que el juego lo merece, ya que es una de las aventuras más locas y absurdas que jamás nos hayamos podido imaginar. El juego narra las peripecias de una típica familia japonesa en un día cualquiera, pero... ¡Vaya día!

Todo empieza con el padre en la oficina. Es un día normal y los empleados se disponen a hacer sus ejercicios matinales (muy típico en Japón). Nuestro protagonista le tiene el ojo echado a una atractiva compañera y quiere impresionarla, así que se va a lucir con los ejercicios de baile. Aquí es donde empiezas a flipar con el juego; comienzas con un minijuego mezcla de Bust-a-groove y Parappa en el que tienes que ir apretando las teclas en el orden y secuencia correcta para conseguir pasar la fase. A partir de ahí comienzan las desgracias. Una enorme bola que están colocando en un edificio se escapa del control de los obreros que la están manejando y adivina a quién va a aplastar... ¡claro! a nuestro protagonista. Caerá en un ascensor descontrolado que habrá que detener, tendrá que evitar caer al vacío haciendo equilibrio, intentará ligarse a su compañera dándole masajes en una romántica noria... así durante un montón de pruebas diferentes que pondrán los nervios a flor de piel al más pintado. Lo mismo ocurrirá con su mujer, que se verá involucrada en un atraco a un banco, con el hijo reducido de tamaño intentando escapar de un bicho enorme o con la hija adolescente intentando hacer pellas en clase y encontrándose posteriormente con un extraño amigo extraterrestre.

Todas estas peripecias deberemos superarlas resolviendo el más variado número de minijuegos que jamás hayas visto en tu Play. El juego rezuma originalidad por los cuatro costados y tiene numerosos toques de humor que te harán reír en más de una ocasión. El apartado musical es fantástico, con una música skatalítica total interpretada por la Tokyo Ska Orchestra (no sabemos quien serán pero molan mazo, muy estilo Madness) El principal defecto que le hemos encontrado es que se nos hace bastante corto, ya que en una tarde te pasarás todas las pruebas simplemente siendo un poquito hábil. Aunque también es verdad que luego tienes la opción de volverlas a pasar mejorando ránkings y desafiando a tus amigos a ver quien es capaz de hacerlo mejor, lo que da al juego algo más de vidilla.

Todo esto no logra ensombrecer un juego de lo más original y divertido que proporcionará tardes muy divertidas en cualquier reunión con los colegas. Desde esta revista, felicitamos a Virgin por tomar la iniciativa de importar juegos japoneses raros y animamos a otras compañías a que hagan lo mismo, sobre todo si son tan divertidos como este.



En esta escena muy al estilo Indiana Jones nuestro pringao japones tiene que escapar de esa roca antes de ser aplastado.

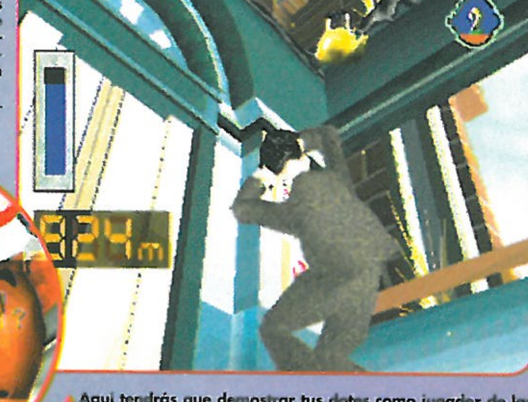


La movida empieza con un minijuego al estilo Bust-A-Groove en el que tendrás que pulsar los botones al ritmo de la música.



Después de caerte de un edificio te quedarás enganchado en este mastil donde tendrás que guardar el equilibrio para no acabar en el suelo.

No todos los minijuegos están basados en situaciones de acción. En este o contestas bien a las preguntas o te llevas un electroshock.



Aqui tendrás que demostrar tus dotes como jugador de las olimpiadas, ya que tendrás que machacar botones para conseguir frenar ese ascensor.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	8
Sin ser una maravilla, no dejan de agradar.	
MUSICA Y FX	9
La música "Ska" anima lo suyo. Los gritos son cachondísimos.	
CONTROL	9
Sin problemas. Sencillísimo de manejar.	
INNOVACION	10
Lo más original que ha pasado por nuestra consola en mucho tiempo.	
JUGABILIDAD	8,5
Es muy enganchante y divertido. Lástima que sea tan corto.	

Interes: 1ª. HORA | 1ª. DÍA | 1ª. FIN SEMANA | 2ª. FIN SEMANA | 1ª. MES | 2ª. MES

LO BUENO Y LO MALO

La música. Lo original de las pruebas. Lo entretenido y divertido que es jugarlo. Que este traducido.

Es demasiado corto. No tiene modo dos jugadores. Pocas opciones

PUNTUACIÓN FINAL: 8,9



A SANGRE FRÍA

Un James Bond algo descafeinado...

Los EEUU y la República Popular China, se encuentran en un estado de "guerra fría" con indicios de "calentarse". Preocupados por esta circunstancia, los de la CIA ha pedido ayuda al MI6 (el servicio secreto inglés) que enviará un agente especial, John Cord el "prota" de este juego, en busca del agente de la CIA que ha desaparecido misteriosamente en una república rusa llamada Volgia, en circunstancias muy extrañas, mientras investigaba en una mina de uranio. El marrón en el que han metido a Cord es de órdago.
La historia comienza con nuestro protagonista despertándose después de haber sido torturado, sin recordar nada y sin saber dónde se encuentra. En toda esta atmósfera de misterio comienza una apasionante aventura de espionaje en la que debes infiltrarte en la guarida de los "malos" y tratar de adivinar que es todo lo que está pasando y que ha sido del agente de la CIA "extraviado".

Sin duda un argumento interesante que promete una aventura de lo más alucinante. Cuando estuvimos en Londres en la presentación de este juego hablando con sus programadores, nos hablaron de lo importante que era el guión y el ambiente cinematográfico que habían querido darle. Y la verdad es que todas estas cosas las han llevado a cabo a la perfección en el juego, pero se han olvidado de detalles muy importantes. Y es que esto es un juego de PlayStation y no una película. Os vamos a explicar por
qué decimos esto. Sin duda alguna la atmósfera que rodea al juego, la historia tan profunda y elaborada, la iluminación y un montón de detallazos más de calidad, hacen que nos sintamos como si estuviéramos delante de una pantalla de cine. Sin embargo a la hora de jugar, te das cuenta de que se han dejado atrás detalles tan importantes como son un buen control del personaje, un uso más racional de las cámaras (parece mentira), y una mayor claridad en la finalidad de las misiones que harían crecer muchos enteros la jugabilidad de este título. Es una pena que con tanta calidad como se han hecho las cosas, controlar al personaje, por ejemplo, sea una tarea de titanes, y no digamos el intentar apuntar a algún objetivo. Con lo sencillo que hubiera sido idear algún sistema de control de puntería como el de Syphon Filter, por citar alguno...

Los cambios de cámara hacen que más de una vez te desorientes y vuelvas a entrar una y otra vez en sitios donde ya has estado antes, o que alguno de estos cambios radicales de vista te hagan perder el norte cuando estás viéndotelas con algún enemigo y... hasta luego Lucas, a empezar otra vez el nivel.

Aparte del complicado control del personaje, deberás buscar pistas hasta la extenuación, hablar una y otra vez con determinados personajes y resolver un montón de líos para conseguir avanzar. Esto hace que muchas veces acabes rayándote y sin saber lo que tienes que hacer, a no ser que seas un lince experimentado en espionaje.

Evidentemente no todo es malo en el juego, simplemente hemos querido destacar la falta de atención que han recibido detalles tan importantes como los que hemos citado más arriba. El aspecto gráfico, como también hemos dicho, es genial; la ambientación y el argumento son fantásticos, y el juego tiene una pinta estupenda. Por todas estas cosas sólo nos atrevemos a recomendarlo a jugadores muy linces y muy experimentados en aventuras gráficas. Seguro que si sale una segunda parte se darán cuenta de los fallos y los corregirán, porque estos tíos saben un montón de programar juegos con muy buena pinta. Entonces tendrán que temblar Metal Gear y Syphon Filter. Por el momento pueden estar tranquilos.



▲ Los escenarios son lo mejor del juego, con una calidad cinematográfica.

▲ Un momento gratificante, has conseguido una escopeta.



▲ Seguir pistas será tu mejor baza en el juego.



▲ Para introducirte en la base enemiga no bastará la fuerza, ellos son más... piensa.



▲ Puertas y más puertas ... no olvides visitar todas las salas por si se te escapa algo.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	9,5
Soberbios escenarios y detalles. Efectos de luz muy buenos.	
MÚSICA Y FX	8,5
Buen doblaje al Castellano. Sonidos de maquinaria, disparos etc, muy buenos.	
CONTROL	4
Lo peor del juego. La cámara despista. Mal sistema de puntería.	
INNOVACIÓN	6
Quizá sea más profundo, pero Syphon Filter es mejor.	
JUGABILIDAD	6
Poca claridad en los objetivos de las misiones. Complicadillo.	

Interes

1ª HORA | 1º DÍA | 1º FIN SEMANA | 2º FIN SEMANA | 1º MES | 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Genial ambientación y gráficos. Buen doblaje. Sensación cinematográfica. Argumento.

▼ Control imposible. Sistema de puntería. Las cámaras. Complejidad en los objetivos de las misiones.

PUNTUACIÓN FINAL:





PLAYSTATION2 EN GUERRA: ¿GANARA SONY DE NUEVO?

En Septiembre de 1995, una conocida compañía de aparatos electrónicos lanzó su primera consola de videojuegos al mercado. El nombre de esta compañía era Sony y la consola era obviamente, la PlayStation. Gracias a una brillante campaña de marketing, una planificación muy cuidada y un fuerte apoyo a los desarrolladores ajenos a Sony (third-parties), la PlayStation creció hasta convertirse en la consola con más éxito de todos los tiempos. Actualmente más de 70 millones de unidades han sido vendidas en todo el mundo.

Ahora, 5 años después, Sony se prepara para el lanzamiento de Playstation 2, la sucesora de 128 bits de "la gris" que todos hemos llegado a querer y, con ello, la compañía espera una vez más alcanzar el liderato dentro de la nueva generación de consolas. Sin embargo y contrariamente a la generación previa, Sony no lo va a tener tan fácil. Sega ha conseguido una gran recuperación con su Dreamcast, Nintendo está preparando una consola que probablemente sea más potente y barata que la PS2 y además hay contar con Microsoft y su sueño de convertirse en la nueva Sony. No hay nada más que decir, la guerra que se avecina no va a ser bonita y habrá bajas. ¿Quién permanecerá en pie cuando acabe? Habrá que verlo.
Nuestra apuesta es clara, Sony y PS2.

Ante estas circunstancias, nos hemos "revolucionado" y hemos analizado prácticamente todos los aspectos de los futuros planes de Sony para PS2 y qué están haciendo para ganar la guerra de consolas de nueva generación que se avecina. Desde el hardware utilizado a las posibilidades multimedia, pasando por el apoyo de los third-parties, sacamos a colación los puntos fuertes y las debilidades en la línea de defensa de Sony y no solo eso; también observamos y evaluamos como lo está haciendo Sony en comparación con sus adversarios. Al final de este artículo te vamos a proporcionar nuestras propias conclusiones, pero estas no deberían influirte a la hora de formarte tu propia opinión.

¿Va Sony dominar completamente o es simplemente otra compañía más? ¿Qué puede hacer Sony para asegurarse la victoria? Lee el artículo, piensa en ello y mándanos tu opinión a: psmresponde@mixmail.com

Ahora continúa con el artículo y descubre qué está haciendo Sony.

EL HARDWARE: EL ARMA DE SONY

Cuando sony hizo públicas las características de su consola de nueva generación mucha gente se quedó alucinada. Nadie esperaba que la PS2 fuera a ser tan potente. Parecía que ninguna compañía, ya fuera Nintendo, Sega o Microsoft pudiera superarla. No obstante, con el tiempo, las limitaciones de la consola fueron apareciendo. Los desarrolladores comenzaron a hablar acerca de sus frustraciones con el hardware. ¿Había cometido Sony algún error de importancia en el proceso de desarrollo de la PS2? Esa es la cuestión. En esta sección vamos a desgranar los méritos y debilidades de la consola y vamos a contaros que está haciendo Sony para facilitar el trabajo de los desarrolladores.

PUNTOS FUERTES

"ALTO CUBICAJE POLIGONAL"

Con diferencia, y por encima de cualquier otra cosa, el aspecto más fuerte de la PS2 es su habilidad para renderizar un número elevadísimo de polígonos en pantalla como nunca se ha visto antes. Actualmente algunos desarrolladores han establecido que los engines de los juegos que están desarrollando llegan a renderizar entre 10 y 20 millones de polígonos por segundo y que se puede esperar que ese númerosea mucho más elevado en futuros títulos. Cuando consideramos el hecho de que la gris solo puede generar aproximadamente unos 365.000 polígonos por seg. se puede empezar a considerar el autentico potencial y posibilidades de la nueva consola de Sony. Este "alto cubicaje poligonal", como les gusta llamarlo a los desarrolladores de Munch´s Oddysee a esta característica de PS2, permitirá realizar mundos mucho más grandes y caracteres mucho más detallados que los que se han visto hasta ahora en consolas anteriores o en PCs.

SOPORTE PARA DVD

Incluir el soporte para DVD ha sido un enorme paso en la estrategia de Sony. Esto no solo ayuda a justificar el aumento de precio de la PS2, sino que también asegura que la consola se convertirá en la pieza central en los salones de nuestras casas, ya que cuando no te sientas con ánimos para darle a tus juegos favoritos, puedes poner tu copia de The Matrix y alucinar con las aventuras de Morpheo y Neo. Por supuesto la capacidad de la PS2 para soportar DVD's no significa que solo puedas utilizarlo para ver películas, ya que gracias a la mayor capacidad de almacenamiento de un DVD los desarrolladores pueden utilizar un número muchísimo mayor de texturas de alta resolución en sus juegos. Esto permitirá realizar unos entornos mucho más extensos y detallados para ser explorados por los jugadores. También juegos que normalmente ocuparían varios CDs como un Final Fantasy pueden ahora almacenarse en un solo DVD con el ahorro en soporte y coñas de tener que estar cambiando CDs que eso significa.

PUERTOS DE EXPANSION

Tal y como Kaz Hurai, presidente de SCEA, dijo en el pasado E3 "la PS2 no es el futuro de los videojuegos, es el futuro del entretenimiento". Con este objetivo en mente Sony ha concebido la PS2 como una máquina capaz de trascender el concepto de típica consola. La inclusión de puertos de conexión (2 USB y un I.Link) permitirá conectar gran cantidad de componentes y periféricos, desde teclados hasta cámaras digitales. Imagina ser capaz de descargar una foto en tu PS2 y posteriormente editarla con un teclado y/o un ratón. Después podrás mandar la foto editada a tus amigos por e-mail. Esta es solo una de las muchas aplicaciones que Sony planea para un futuro cercano.

POTENCIAL OCULTO

Con el diseño de la PS2, Sony ha tomado una dirección completamente diferente a la de compañías como Sega, Nintendo o Microsoft. No solo ha creado la consola utilizando una CPU innovadora y un nuevo procesador gráfico sino que también ha diseñado una máquina con una arquitectura muy abierta. Esta arquitectura abierta permite a los desarrolladores hacer las cosas a su manera sin "ir demasiado forzados". No existe una "forma única" para programar correctamente en la PS2, lo cual significa que los desarrolladores estarán continuamente descubriendo nuevas y mejores formas para sacar lo mejor de la consola. Stuart Denman, director técnico de Surreal Software, opina que el diseño abierto de la consola "Permitirá desarrollar un mayor potencial en la PS2 a largo plazo. Los juegos en un plazo aproximado de tres años serán muchísimo más avanzados que los títulos actuales". Ken Levine, de Irrational Games, se hace eco de estas declaraciones y saca a relucir las suyas propias "Lo interesante del diseño de la PS2 es que los usuarios verán como los títulos de la consola mejorarán progresivamente a lo largo de la vida de la consola. Esto será posible gracias a que los equipos de desarrollo estarán constantemente aprendiendo nuevos "trucos". Hay un montón de secretos escondidos dentro de la consola".

COMPATIBILIDAD CON PSX

Playstation2 es la única consola en la historia reciente que permite compatibilidad con su predecesora, la Playstation2 nos permitirá jugar con todos los juegos de PlayStation que tengamos. No solo eso, sino que además reducirá los tiempos de carga y mejorará el aspecto gráfico de la mayoría de dichos juegos. Sony también realizará actualizaciones de los drivers de la PS2 lo cual permitirá mejorar los títulos de PSX de diferentes formas, por poner un ejemplo, incrementando la resolución.

Estamos sobre el cuartel general de Sega...

BOMBAS FUERA!!

LAS DEBILIDADES

DIFICULTADES CON EL ANTI ALIASING

El día del lanzamiento en Japón se descubrió la primera grieta en la armadura de la PS2. No solamente los primeros juegos no estaban lejos ni más allá a nivel visual de los títulos de Dreamcast, sino que algunos de ellos parecían incluso ligeramente peores. Esto se debía principalmente a la carencia del efecto Anti-aliasing (una técnica que se utiliza para difuminar los bordes de los polígonos con el entorno y así el eliminar el molesto "diente de sierra"), que hizo que los gráficos de los juegos parecieran muy toscos y pixelados en los bordes de los polígonos. Desde que los títulos de Dreamcast dejaron de sufrir realmente este problema, gran cantidad de jugadores y miembros de la prensa especializada empezaron a dudar de las cualidades de la PS2. ¿Se había olvidado Sony de incluir una característica que, tanto N64 como Dreamcast ya tenían, y que Dolphin y X-box iban a incluir? Afortunadamente, la respuesta es "no". La Playstation2 tiene esta característica y los desarrolladores pueden emplearla de diferentes maneras. La principal razón por la que los primeros títulos japoneses, y algunos americanos, no implementaran el Anti-aliasing (AA) se debe simplemente, a que los programadores no sabían como hacerlo correctamente. Solo recientemente Sony ha facilitado información a los desarrolladores que les permite aplicar el AA de forma más eficiente. Todavía, mientras esto se va perfeccionando (el AA) para darle mayor potencial a la PS2, hay que eliminar el "diente de sierra" de alguna forma, por lo menos hasta que los desarrolladores se familiaricen más con el hardware. Para algunos juegos la solución pasa por una reducción de 60 fps a 30, para otros la reducción de las resoluciones empleadas para las texturas es una necesidad. Hay formas de crear una ilusión de AA sin tener que hacer restricciones importantes en el desarrollo, lo cual es una cierta ventaja para los equipos de programación. No obstante, y hasta que Sony no proporcione formas fáciles y específicas para implementar un verdadero AA, esto no supondrá problemas importantes en los procesos de desarrollo de los juegos, Aún así, probablemente, no vais a ver un gran número de juegos utilizando esta ventaja de simular el AA.

LIMITACIONES EN LA MEMORIA DE VIDEO

Si hablas con cualquier desarrollador y le preguntas sobre el único aspecto de la Playstation2 que hubiera mejorado probablemente te contestará "aumentar la cantidad de VRAM". Desde su lanzamiento, la PS2 ha recibido muchas críticas por parte de los desarrolladores a causa de la limitada cantidad de video RAM (VRAM) que está incluida en el procesador gráfico (GS). Con una cantidad tan pequeña de VRAM (4 MBs), los juegos tienen que ser programados de una forma totalmente diferente a la que se utiliza en otras consolas. Se debe emplear mucho tiempo en optimizar el flujo de datos y texturas desde la memoria principal a la VRAM ya que no es lo suficientemente grande como para almacenarlos durante periodos de tiempo prolongados. Consolas como la Dreamcast están dotadas de una mayor cantidad de memoria destinada a las texturas (8 MBs), esto implica que no haya que preocuparse en exceso sobre el flujo de dichos datos. Lo más frustrante para los desarrolladores es que la limitada VRAM de la PS2 parece que realmente puede obstaculizar la posibilidad de sacarle todo el jugo a la consola. El afamado creador de Metal Gear Solid, Hideo Kojima, afirmó con total seguridad que el desarrollo de todo el potencial de la PS2 nunca podría verse frenado a causa de la limitada cantidad de VRAM. Solo el tiempo nos dirá si esta en lo cierto o no.



DIFICULTADES PARA PROGRAMAR EN PS2

Muchos desarrolladores han agradecido el diseño tan abierto de la PS2, esto precisamente puede causar serios problemas. Existen una gran cantidad de formas diferentes para programar multitud de parámetros y esto puede convertirse rápidamente en algo abrumador. Teniendo una consideración adecuada con la limitación de VRAM antes comentada (ver apartado anterior) no debería ser una empresa tan difícil si fuera este el único desafío importante que los desarrolladores deben solventar, pero no lo es. También nos encontramos con dos palabritas llamadas unidades vectoriales. El Emotion Engine, que es la CPU principal de la PS2, está dividida en tres secciones principales que pueden ser utilizadas para procesar partes separadas del engine de un juego, funcionando estas a su vez de forma interdependiente; veáse efectos de física, iluminaciones de diferentes tipos, efectos climáticos etc. Sin embargo optimizar todas estas partes para funcionar de una forma correcta es bastante difícil y generalmente da a los desarrolladores serios dolores de cabeza. Algunos desarrolladores, como los de Oddworld, han sido muy críticos con respecto a las frustraciones que les ha producido este aspecto de la consola "... es un sistema desesperante para programar en él [la PS2]". Aun así las opiniones de los desarrolladores de Oddworld ciertamente no reflejan la opinión mayoritaria, no obstante da que pensar acerca del hardware de Sony.

CARENCIA DE 4 PUERTOS PARA CONTROLADORES DE JUEGOS.

Aunque no sea tan importante como las otras debilidades, la hemos incluido en la lista. La falta de 4 puertos para los controladores de juegos ha sido una sorpresa para muchos desarrolladores y jugadores. Cuando se considera que todas las consolas de nueva generación han incluido 4 puertos, resulta extraño que Sony solo haya incluido 2. Sony no cree que esto vaya a ser un problema y sugiere que los jugadores que utilicen títulos para cuatro jugadores, comprarán o usarán el multitap que ya tengan de la anterior consola. Creemos que no es este el punto a tener en cuenta, ya que todos sabemos lo mal aprovechado que fue el multitap de PlayStation. Por qué debería haber cambiado esto en PS2, bien, ha quedado probado que a los desarrolladores no les gusta hacer sus juegos pensando en add-ons de una consola (véase el CD 32x de Sega) ya que sólo una pequeña parte del público los llega a adquirir. Esta es la razón por la que nunca hemos llegado a ver una cantidad importante de títulos para cuatro jugadores en la PSX, aparte de los títulos de deportes. Sony debería haber añadido los dos slots adicionales y haber dejado a todo el mundo un poco más contento.

CONCLUSIONES.

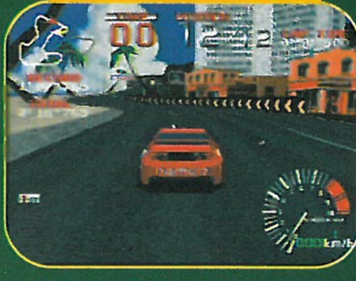
Como toda nueva consola, la PS2 introduce su pequeña porción de problemas para los desarrolladores. Sin embargo la mayoría están conformes con tomarse el tiempo necesario para sacar el máximo partido al sistema. Todavía hay problemas con el hardware, tales como una capacidad de generación AA limitada y la poca cantidad de memoria VRAM, estos son muy reales y no podemos negarlos. Ahora la gravedad de estos problemas tiene que ser determinada. La proporción de desarrolladores que no están conformes con el hardware de PS2 es bastante inferior con respecto a los que elogian el mismo. Ahora depende de la confianza de los desarrolladores en particular y de los recursos humanos y financieros que tengan a su disposición. Creemos que la gran mayoría esta hallando sus propias soluciones para estos problemas y no parece que esto vaya a ser un gran problema. Además el departamento de I+D de Sony, está desarrollando constantemente nuevas herramientas y librerías de Software destinadas a hacer la vida más fácil a los programadores. Si la mayoría de estas dificultades con el hardware pueden ser eliminadas rápidamente, no hay razón para que las compañías no apoyen a Sony. No obstante si el próximo año va transcurriendo y siguen existiendo gran parte de estas dificultades, podríamos ver como los desarrolladores saltan del barco de Sony en favor de consolas más fáciles de "agarrar" como por ejemplo, Dolphin y X-box, lo cual no sería nada bueno para los propietarios de las PS2.

Puntuación ★★★★☆

DOMINANDO EL HARDWARE

Todas las nuevas consolas tienen una curva de aprendizaje y lleva algunos años que los desarrolladores lleguen a sacar el máximo partido de las mismas. Lo mismo sucederá con PS2, solo apreciaremos grandes saltos cualitativos (visualmente y a nivel de jugabilidad) entre generaciones de juegos que han comenzado en PSX.

PLAYSTATION



PLAYSTATION 2



LA COMPETENCIA

Dreamcast de Sega.

Gracias a un hardware bastante simple y su arquitectura de tipo PC. La Dreamcast ha sido un sueño para los desarrolladores. Resulta muy fácil sacarle el máximo partido, esta es la razón por la que muchos juegos de DC parecen igual de buenos (o incluso mejores) que los de primera generación de PS2. No obstante esto cambiará el próximo año. Parece que ya se ha conseguido sacar casi el máximo de potencial de esta consola con títulos como Resident Evil: Code Verónica y Shenmue. Muchos desarrolladores creen que todavía se le puede sacar algo más, pero esto no parece probable ya que la mayoría de ellos tienen como objetivo la PS2.

Puntuación ★★★☆☆

Dolphin (o Star Cube?)

Poco se conoce de la Dolphin salvo el hecho de que por lo menos va a ser igual de potente que la PS2. también existe la posibilidad de que vaya a contar con una gran cantidad de memoria dedicada a las texturas, permitiendo presentar en pantalla una gran cantidad de ellas en alta calidad de una sola vez. Su diseño será mucho más avanzado y se parecerá mucho más a la DC que la N64 ya que todo indica que será muchísimo más fácil programar para la Dolphin de lo que era para N64. Conociendo la línea habitual de Nintendo va a haber un problema ligado a la consola, siempre lo hay. La facultad de conectarla con la futura Gameboy Advance es un extra y ayudará a la consola a competir con las posibilidades de expansión que ofrece PS2.

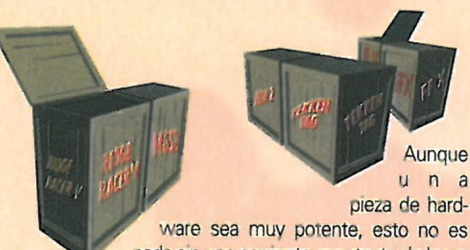
Puntuación ★★★★☆

X-BOX

Hardware-sabiduría. La X-Box parece capaz de superar a cualquier otra consola del mercado. En muchos sentidos se asemeja a un PC, pero con más potencia y a un precio muy inferior. Su memoria unificada permitirá a los desarrolladores destinarla a lo que más necesiten, esto entra directamente en contraste con el resto de las consolas que han dedicado cantidades concretas de memoria para las texturas. También la X-Box tendrá un disco duro interno mientras que en la PS2 este será externo. Los desarrolladores sacarán más partido al kit de programación de la X-Box, ya que todos tendrán uno. La X-Box será la más sencilla de programar y la que debería tener más potencial disponible.

Puntuación ★★★★★

EL SOFTWARE: LA MUNICIÓN DE SONY



Aunque una pieza de hardware sea muy potente, esto no es nada sin una corriente constante de buen software que la haga perdurar. El software es lo que hace que las consolas se vendan más rápido que la enciclopedia de Gran Hermano o que queden avocadas a estar en el almacén de las tiendas acumulando polvo. La generación actual de consolas es un buen ejemplo. Con un apoyo de muy poca calidad y cantidad de los third-parties, tanto Sega como Nintendo fracasaron a favor de Playstation. Si querías jugar la ultima versión de Final Fantasy, Resident Evil o FIFA, solo había una consola que podías tener. Esta fue la razón por la que Sony ha vendido más de 70 millones de PlayStations en el mundo. En la nueva generación de consolas, el software dictará qué usuarios de un tipo de consola van a ganar. Sony está bien preparada para esto y esta preparando la forma de atraer a los desarrolladores para que apoyen la PS2. parece que está funcionando porque, virtualmente, todas las grandes compañias se han comprometido a desarrollar al menos un juego. La mayoría sin embargo tienen entre 3 y 4 en desarrollo.

Puesto que los lanzamientos de Nintendo y Microsoft están todavía fuera del alcance de las compañias, PS2 ha sido el objetivo de la mayoría de ellas. Gran cantidad de estas compañías seguirán apoyando a Sega el resto del año, pero una vez acabado, la mayoría de ellas con las que hemos hablado van a adoptar una actitud de "observar a ver que pasa".

Para que os hagáis una idea del sorprendente apoyo de las third-parties con el que cuenta la PS2, hemos hecho un análisis entre el apoyo a corto y a largo plazo. Echad un vistazo y comprobad que va ser difícil echar a la PS2 del primer puesto de las consolas.

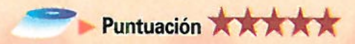
CORTO PLAZO (PRIMEROS 6 MESES)

A pesar de haber tenido un lanzamiento en Japón con una cierta carencia en cuanto a la línea de titulos presentados, que por otra parte es la tendencia que suelen tener las consolas, la PS2 esta calentando motores para su lanzamiento en EEUU y Europa. Todas las grandes compañías, desde Electronics Arts a Capcom, tendrán títulos listos para el día del lanzamiento el 24 de Noviembre. Habrá al menos un juego por cada género . Títulos como Tekken Tag Tournament o Ridge Racer V harán mucho por las ventas, teniendo en cuenta que saldrán el mismo día del lanzamiento. Sony promete que aproximadamente unos 50 titulos estarán listos antes del 31 de Diciembre y que otros 50 estarán listos para el 31 de Marzo del 2001. Si esto no es un apoyo sorprendente a corto plazo, no sabemos qué lo es. La única desventaja es que los títulos realmente fuertes como Resident Evil o Metal Gear Solid estarán disponibles en un futuro próximo. Habrá que esperar al menos un año para verlos.

Puntuación ★★★★☆

LARGO PLAZO (PRIMEROS 2 AÑOS)

A largo plazo Sony probablemente no podría tenerlo mejor aunque hubiera querido. Hay unos 390 títulos en preparación solo en Japón. Si nos fijamos en las compañías Americanas y Europeas el Número salta hasta cerca de los 450 títulos, la mayoría de los cuales serán publicados en los dos primeros años de existencia de la consola. Esto impresiona. Ninguna consola anterior había tenido un apoyo tan grande por parte de la comunidad de desarrolladores. Esto nos da una idea de la confianza que tienen las compañías en Sony. También cuando la PS2 comience a ganar un número importante de jugadores esporádicos (hacia el final del 2001) muchos de los títulos más esperados estarán disponibles, podréis jugar a Metal Gear Solid 2, Final Fantasy X y posiblemente Resident Evil 4. la PS2 tiene mayor potencial a nivel de juegos que el que nunca haya tenido una consola antes.



Puntuación ★★★★★

CONCLUSIONES

Todavía hay muchas cosas por conocer en esta nueva generación de consolas, pero nosotros tenemos que apostar por Sony. Ya hay constancia de un gran apoyo a la PS2 y dudamos muchísimo que cualquiera de las dos consolas venideras o la Dreamcast hayan visto alguna vez este nivel de apoyo de third-parties. Esto no significa que las compañías abandonen si se les presenta una mejor oportunidad. No obstante, casi todas las compañías con las que hemos hablado estaban muy contentas de trabajar con Sony y desarrollar para PS2, así que no dudamos de qué puede pasar. Al final parece que la PS2 va a tener una librería de Software mayor que la de la PSX.

LA COMPETENCIA

Dreamcast de Sega.

La Dreamcast tiene una buena lista de juegos, pero el apoyo de los third-parties empezará a tambalearse a partir de final de año a no ser que las ventas de DC aumenten notablemente durante las vacaciones. Sega es una de las compañías más prestigiosas de Software y va a apoyar a DC hasta el verdadero final.

Corto ★★★★☆

Largo ★★☆☆☆

Dolphin (o Star Cube?)

La Dolphin comenzará con un juego basado en Mario (que raro...), seguido de los correspondientes títulos first y second-parties. Pokemon probablemente sea el presente. Los third-parties probablemente entraran lentamente pero acabarán consolidando su apoyo con el tiempo. Muchos desarrolladores serán precavidos, además hay que tener en cuenta que siempre ha sido difícil obtener beneficios después de pagar los honorarios de una licencia de Nintendo.

Corto ★★★★☆

Largo NS/NC

X-BOX

Microsoft es la verdadera incógnita ya que no sabemos realmente con que apoyo van a contar. Algunos de los desarrolladores con los que hemos hablado tenían planes para adaptar títulos de PC o de PS2 para X-Box, pero muy pocos están desarrollando contenidos concebidos desde un principio para X-Box. Microsoft probablemente tendrá una buena línea de first y second -party para asegurar un buen flujo de títulos en los dos primeros años.

Corto ★★★☆☆

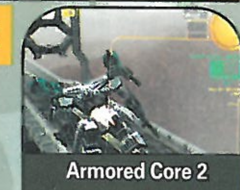
Largo NS/NC

LOS JUEGOS QUE LANZARÁN A LA CONSOLA

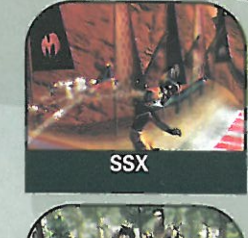
Sony todavía no ha revelado la línea oficial para la PlayStation2, pero todo indica a que habrá entre 20 y 30 títulos disponibles. De estos, aquí os mostramos algunos de los más interesantes y que creemos que harán que te rasques los bolsillos.



Madden NFL 2001



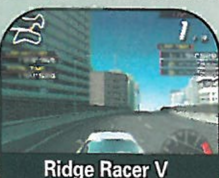
Armored Core 2



SSX



Tekken Tag Tournament



Ridge Racer V



Summoner

LAS COMPAÑIAS: EL EJERCITO DE SONY

Cuando se avecina una guerra de consolas, el nombrede una compañía es de vital importancia, si no, observad como Nintendo convirtió a las mascotas de sus videojuegos en personajes casi más conocidos que los de Disney.

Simplemente el nombre de una compañia puede suponer ponerse a la cabeza al principio o ser un handicap desde el día del lanzamiento. Observa a continuación como Sony nos presenta su reputación a traves de la opinión de tres grupos básicos: los desarrolladores, los jugadores más fanáticos y los jugadores eventuales.



PLAYSTATION2

DESARROLLADORES

Cuando Sony lanzó la PlayStation hizo un esfuerzo sin precedentes para ganarse a nuevos desarrolladores. Antes de que esto sucediera, los desarrolladores se veían obligados a pagar costosas licencias para producir cartuchos también muy costosos. Sony ofreció como alternativa el bajo coste de sus CDs. Los desarrolladores que hicieron juegos para PSX consiguieron beneficios nunca visto hasta entonces.
Sony tambien dio a los desarrolladores toda la ayuda posible para crear sus videojuegos, el resultado fue un flujo constante de compañías abandonando sus proyectos para Sega Saturn y Nintendo64 para comenzar a desarrollar sus juegos en PlayStation.
Con la introducción de PlayStation2 Sony ha encontrado como único contrincante serio su propia reputación. Sin embargo Sony ha dado la cara y ha ofrecido a los desarrolladores unos costes de producción bajos y ha proporcionado kits para ayudar a los equipos de programación con sus primeros juegos de PS2.
Mientras que algunos desarrolladores se quejan de la complejidad de la PS2, la opinión generalizada en la comunidad de desarrolladores es de apoyo a la consola de Sony. Esto es lo que realmente parece dado el número de juegos en proyecto para la PS2. Por otra parte son muy pocos los que están utilizando el método de "ver y esperar" antes de comenzar a desarrollar para PS2.

Puntuación ★★★★★

FANÁTICOS

Quizá por su relativa juventud o quizá por el objetivo de Sony de abarcar un mercado muy amplio, la PlayStation no ha recibido un apoyo radical por parte de los jugadores más fanáticos. Si, es cierto que la mayoría de los jugones tienen una PlayStation, pero no han recibido la nueva consola con el mismo fervor que los jugones de Sega o de Nintendo.
No obstante esto está cambiando rápidamente. Debido a su fenomenal éxito, la PlayStation es la casa de muchos de los juegos por los que suplica el sector más duro de los jugones. De hecho, en unos pocos años el número de jugadores que han crecido jugando con la PlayStation va a desbancar por completo a los que han seguido a Sega o a Nintendo. Esta generación de jugones seguramente permanecerá leal a la PS2. Como la PlayStation2 se va a lanzar con el apoyo de juegos pertenecientes a los géneros más clásicos y conocidos; esto supondrá probablemente un apoyo por parte de los jugones mucho más fuerte del que hubo para PlayStation.

Puntuación ★★★☆☆

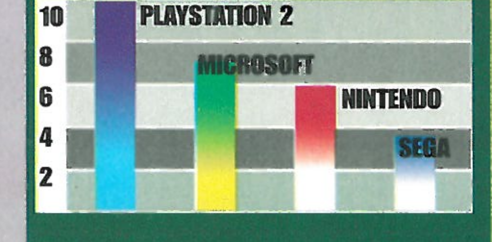
JUGADORES EVENTUALES

Desde el lanzamiento de la primera PSX, Sony nunca ha ocultado su intención de captar a los jugadores esporádicos y viendo el éxito sin precedentes que supuso para la PlayStation, el plan tuvo un éxito que superó las expectativas más optimistas.
La PlayStation en si misma se ha convertido en parte de la iconografía cultural y los jugadores esporádicos la asocian inmediatamente con videojuegos de calidad. La PlayStation2 se va a ver beneficiada por los 70 millones de propietarios de PlayStation existentes, muchos de los cuales aceptarán gustosamente comprar la secuela de la máquina de juegos con la que están más familiarizados. El nombre de PS2 puede no ser muy original pero fácilmente puede ser la mejor decisión que ha tomado Sony nunca.
Por otro lado te recordamos el renombre de la propia marca Sony, aunque no contéis con los millones y millones de personas que conocen el renombre de PlayStation, observad cuanta gente está familiarizada con la marca Sony. Walkman, cadenas musicales, televisores y un gran número de aparatos de alta tecnología de gran calidad han desarrollado la confianza del público en general. La PS2 va a conseguir una buena ventaja en base a esto.

Puntuación ★★★★★

LA ELECCIÓN DE LOS DESARROLLADORES.

Hemos preguntado a los desarrolladores para ver que sistema piensan que alcanzará la supremacia en la guerra de consolas que va a comenzar. Aunque todos los desarrolladores a los que hemos preguntado estaban trabajando en títulos para PS2, muchos de ellos lo hacían también para diversas plataformas, de ahí nuestro asombro ante los resultados. Cuando les dijimos que clasificaran las consolas en términos de éxito potencial todos ellos situaron a PS2 en la cima. Aquí están los resultados:



LA COMPETENCIA



Microsoft X-BOX

DESARROLLADORES

Mientras que los japoneses y los desarrolladores tradicionales de consolas, están muy poco entusiasmados con la X-Box, los desarrolladores de juegos para PC han recibido la consola con muchísimo ánimo, ya que su entorno de programación es muy similar al de un PC. Estos desarrolladores tendrán una gran facilidad para compilar sus títulos y hacer otros nuevos directamente para esta consola.

Puntuación ★★★☆☆



JUGONES

Los jugones tienen muy poco o ningún aprecio por Microsoft en términos de juegos.

Puntuación ★☆☆☆☆

JUGADORES EVENTUALES.

Estos están muy familiarizados con Microsoft y probablemente confiarán en el prestigio de la marca cuando vayan a comprarse una consola. Sin embargo Microsoft cuenta con muy pocas licencias que puedan lanzar con seguridad.

Puntuación ★★★☆☆



Nintendo Dolphin



DESARROLLADORES

Después de años cobrando desorbitadas cantidades en concepto de licencias a los desarrolladores, Nintendo se ha creado una mala imagen en la comunidad de compañías desarrolladoras. Aunque la compañía ha prometido reducir el coste de las licencias muchos desarrolladores ya han optado por otras plataformas, no obstante el "dream team" de desarrolladores de Nintendo parece que prospera,quizá por la falta de competencia.

Puntuación ★★☆☆☆

JUGONES

Nintendo quizás tenga la historia más rica en cuanto a calidad de sus juegos. No obstante su reputación de consola para niños ha evitado un acercamiento masivo por parte de los jugones un poco "maduritos".

Puntuación ★★★★☆

JUGADORES EVENTUALES.

Mario es actualmente más conocido que el mismísimo Micky Mouse, lo cual es un legado muy importante para el poder de Nintendo. Sin embargo Nintendo en el pasado reciente no ha causado un impacto cultural tan importante como el que causó hace ya bastante y este reconocimiento se irá mermando con el tiempo.

Puntuación ★★★☆☆

Sega Dreamcast



DESARROLLADORES

La Dreamcast es la plataforma de muchos juegos fantásticos, sin embargo muchos de ellos pertenecen al equipo de desarrollo de la propia Sega. Aun así los third-parties han apoyado a Dreamcast aunque su apoyo, lenta y progresivamente, se esta trasladando a PS2.

Puntuación ★★★☆☆

JUGONES

Sega se enorgullece mucho de haber contado con el seguimiento más radical por parte de los jugones. En cualquier caso esta plataforma no tiene tantos títulos como sus competidoras. Los jugones adoran Dreamcast.

Puntuación ★★★★★

JUGADORES EVENTUALES.

Desafortunadamente Sega no ha conseguido extender el fuerte apoyo de los jugones a los jugadores esporádicos, esto es evidente en la mínima comunidad de seguidores en Internet con la que cuenta Dreamcast. Para conseguir un verdadero éxito con una consola hay que asegurarse ambos campos de seguidores.

Puntuación ★★☆☆☆

OPINIONES DE LOS DESARROLLADORES.

Hemos preguntado a los desarrolladores qué piensan sobre Sony y por qué están trabajando para PS2. Sus respuestas fueron casi unánimes respecto al apoyo al nuevo sistema de Sony. Estudiando las respuestas más interesantes y reveladoras, parece que la PS2 cuenta con el apoyo de la mayoría de los desarrolladores. ¿Por qué creéis que será?.

"Los desarrolladores apoyaran la PS2, ya que todos sabemos que tendrá éxito. Si observamos el índice de penetración de software, el volumen de ventas de los mejores títulos y el marketing de Sony no podemos adoptar otra postura que no sea la de apoyo"

David Perry
Fundador de Shiny Ent.

"Hace cinco años Sony creo el primer mercado masivo de entretenimiento para consolas con un producto llamado PS1. El Hardware vendió cerca de 26 millones de unidades en los EEUU. Esto también permitió la creación de una cantidad razonable de videojuegos que pudieron vender cerca del millón de copias. Todo el mundo considera que Sony Computer es capaz de batir el record con PS2"

Francois Lourdin
Productor de Infogrames.

"En una palabra.....Confidencial...Han demostrado que son agresivos y planean controlar la industria. Las ventas de PS1 fueron sorprendentes. Cuentan con un apoyo total por parte de los desarrolladores en este momento. El único riesgo que veo es que están subestimando el potencial de sus enemigos"

Mark Burke
Desarrollador
Crave Entertainement.

"En este momento la PS2 es probablemente la mejor máquina del mercado. Los desarrolladores están convencidos a la hora de apoyar esta plataforma, también hay que decir que mantiene los elementos básicos de la PlayStation original, haciendo que sea mejor programar para la PS2"

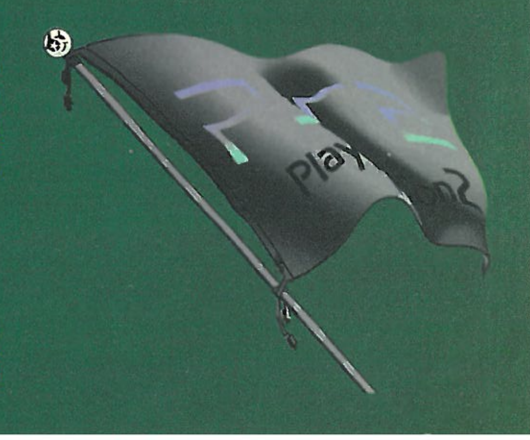
Kodutsumi-San
Director, Kessen KOEI

"Sony ha establecido claramente una buena reputación con la PlayStation. Creo que es una observación generalizada el hecho de que van a poder seguir en esta línea con la PlayStation2 y si suficientes desarrolladores de talento se suman a esta opinión será una profecía"

Ken Levine
Director Creativo
Irrational Games

"Sony es una gran compañía de hardware con la que trabajar, al contrario que otras compañías ellos facilitan el trabajo a los third-parties y desarrolladores así que estos quieren que Sony gane."

Jason Rubin
Fundador de Naughty Dog Inc.



EL FUTURO: EL PLAN DE BATALLA DE SONY.

Una de las más importantes claves para el éxito y la guerra de los videojuegos es clara, un plan de batalla agresivo. Una mirada atrás a otras guerras de consolas nos muestra las estrategias que conducen a una victoria segura y las que llevan al fracaso.

Recordad lo bien que Sega emboscó a Nintendo con una campaña de Marketing muy agresiva para Mega Drive y la linea de títulos de deportes radicales. Mirad como han ido las cosas en la última generación, Sony venció con un fuerte apoyo de los desarrolladores y los jugadores eventuales, Sega perdió el apoyo de los desarrolladores con la Saturn y Nintendo siguió anclada en el pasado con la N64 y sus cartuchos. Bien, es fácil ver los planes de batalla desde una retrospectiva, pero es más difícil reconocer qué compañía lidera las expectativas del mercado en este momento. Echad una mirada a lo que pensamos acerca de los planes para cada plataforma.

PLAYSTATION2

CORTO PLAZO.

El plan de Sony a corto plazo es, básicamente, una toma de contacto con el mercado. La compañía ha logrado un buen impacto entre los desarrolladores, lo que se hace evidente en el increíble apoyo de lanzamiento.
Sony ha predecido que veremos cerca de 100 juegos para PS2 en Marzo del 2001. La compañía también estima que tendrá vendidas cerca de 10 millones de unidades en todo el mundo antes de que acabe el año. Observando el volumen de ventas actual, Sony va a vender todas las unidades que pueda producir.

El plan a corto plazo, es convertirse en el producto más establecido en el mercado antes que Nintendo o Microsoft hayan lanzado sus consolas. Si Sony se puede alzar con el liderato desde un primer momento, sus competidoras quedarán como consolas secundarias. De momento parece que el plan está funcionando bien.

LARGO PLAZO.

Sony no quiere nada más y nada menos que el control total del mercado de los videojuegos y tiene un plan a largo plazo para conseguirlo. Este a su vez es simple: asegurar los tres sectores más importantes que la industria del videojuego requiere, los desarrolladores quieren una base sólida, soporte técnico y una máquina muy potente con la que trabajar. Los distribuidores quieren un buen margen de beneficios y juegos para vender. Los usuarios quieren un montón de juegos a unos precios razonables. Sony está en condiciones de hacer las tres cosas.

LA COMPETENCIA



Microsoft X-BOX

CORTO PLAZO

La primera meta de Microsoft es establecer las posibilidades de la X-Box como un serio competidor de cara a los desarrolladores y los usuarios y conseguir títulos exclusivos que aumenten su lista de juegos de PC compilados. El jurado todavía no está preparado para emitir un veredicto en ambos casos.

LARGO PLAZO

Microsoft quiere repetir el éxito que ha tenido con los PCs y tomar vuestros salones también. Esto significa que Microsoft deberá establecer la X-Box, no sólo como compiladora de juegos de PC, sino también como una plataforma en la que se desarrollen los géneros típicos de las consolas.

Nintendo Dolphin



CORTO PLAZO

Nintendo parece desinteresada en sus planes a corto plazo para la Dolphin. Ahora la compañía centra más sus objetivos en la exitosa Game Boy y su sucesora. Además la compañía está tratando también de sacarle el máximo jugo a la N64. Nintendo, no obstante, ya está trabajando en nuevos títulos para Dolphin.

LARGO PLAZO

Algunos creen que Nintendo está contenta con su actual posición y satisfecha de controlar una pequeña, pero todavía rentable, sección del mercado de videojuegos. La compañía, sin embargo, debe producir juegos que gusten a los usuarios de N64 que hayan crecido un poco. Para hacer esto la compañía necesita ganarse de nuevo a los third-parties que les han abandonado por consolas más satisfactorias.

Dreamcast



CORTO PLAZO

Sega está luchando desesperadamente para salvar el futuro de la Dreamcast. Sega ya ha probado con rebajas de precio, ofertas y todo lo que existe para que la Dreamcast sea aceptada globalmente. Por desgracia no está funcionando muy bien.

LARGO PLAZO

Sega debe decidir si puede continuar luchando con los grandes del mercado de consolas o, en su lugar, cerrar la tienda y convertirse en un desarrollador. Un seguimiento de la Dreamcast ya está en desarrollo, pero Sega va estar bajo presión al tener que absorber más perdidas después de tantos años de vacas flacas.

CONCLUSIONES FINALES

Después de pasar mucho tiempo hablando con incontables desarrolladores y escribiendo este artículo, solo podemos llegar a una conclusión. Esta es una guerra que solo puede perder la propia Sony. Si la compañía continúa con sus planes y da a los usuarios lo que les ha prometido, no debería haber ninguna razón por la que PlayStation2 fracasara. A pesar de sus aparentes limitaciones, el hardware todavía tiene un gran potencial por descubrir. Los juegos continuarán mejorando, en todos sus aspectos a medio / corto plazo y los problemas presentes hoy, serán simplemente un mal recuerdo. También la capacidad de juego On-line propuesta por Sony, debería estar lista hacia el próximo año, permitiendo que millones de jugadores puedan comunicarse y jugar unos contra otros. Realmente este será un planning a seguir en el futuro. Ahora, ¿Qué pasa con la competencia de Sony?

Con el fuerte apoyo con que cuenta la PS2, Sega va a tener momentos muy duros para seguir impulsando su Dreamcast. Los jugones han adoptado la Dreamcast como su sistema, pero precisamente son los jugadores esporádicos los que Sega necesita captar. Va a ser duro, considerando que los third-parties gradualmente están abandonando su apoyo a DC. Sega, como Nintendo, tendrá que confiar en sus propios equipos de desarrollo para mantener la consola viva. Tristemente parece que el caso Saturn se repite de nuevo. Aun así los planes de la compañía en el campo online todavía resultan muy interesantes y deberían suscitar una buena subida para DC una vez estén desarrollados y sean operativos, si esto no funciona Dreamcast está condenada.
Nintendo lanzará la Dolphin con un gran éxito y la inestimable ayuda de Mario y los Pokemon, pero el apoyo de los third-parties no estará ni mucho menos a un nivel importante. Las compañías están más deseosas por desarrollar para un proyecto seguro (PlayStation2 y la X-Box) que cuenta con una mayor potencia, dejando a Nintendo una vez más a solas con respecto al desarrollo de sus títulos y estrategias de venta. Sin embargo, si las ventas de Dolphin alcanzan buenas proporciones, las compañías podrían variar un poco sus objetivos respecto a PS2 y X-Box y desarrollar y lanzar títulos para Dolphin. A pesar de esto la Dolphin da la impresión de ir a acabar como la N64 (buena, pero no la número uno).

X-Box es todavía la gran desconocida en todo este asunto. Microsoft, aun siendo "los chicos nuevos", tiene muchísima influencia y toneladas de presupuesto. A esto hay que sumarle el desarrollo de una consola muy potente (probablemente la más potente que vaya a haber) y con un grado de dificultad en la programación muy bajo. Prácticamente todos los desarrolladores de PC acabarán haciendo algo para X-Box y muchas compañías que solo desarrollan para consolas ya han mostrado su interés en esta consola. Lo único que va en contra de Microsoft es el tiempo, ya que será probablemente la última consola en salir al mercado. La PlayStation2 debería tener el liderato en su primer año y la Dolphin debería tener al menos unos meses para asentarse en el mercado.
Dreamcast, si todavía sobrevive, debería contar con gran cantidad de títulos y a un precio menor que los de las demás consolas. Va ser una dura batalla para Microsoft pero estamos seguros de que están preparados.

Mientras que las opiniones expresadas en este artículo parecen predecir el éxito de la PS2, nada es seguro en esta industria. Ninguna compañía ha conseguido dominar durante dos generaciones seguidas. Sony tiene definitivamente un plan de batalla pensado, pero no se puede permitir ignorar a una competencia muy fuerte, sobre todo cuando esta la constituyen Sega, Nintendo y Microsoft.


RUFF DRIVERZ
LES RYTHMES DIGITALES
CLAUDIO COCCOLUTO
DINO LENNY
SKANK
MERCHANT OF MENACE
beatmania
KONAMI
ENVÍANOS UNA POSTAL MARCHOSA
Y PODRÁS LLEVARTE UNO DE LOS PACKS BEATMANIA COMPUESTOS POR:
UNA CAMISETA
UNA GORRA DE DJ.
Y UN CD DE MOLOKO
beatmania
KONAMI
beatmania
KONAMI
RUFF DRIVERZ
Envía tus postales a la siguiente dirección:
Revista PSM
C/ José María Galván 3, bajo 1
28019 Madrid
indicando "Concurso Beatmania"
Las más cachondas tendrán premio seguro

Gekido

Los mejores movimientos, combos y consejos.

Hay muchos modos, movimientos y golpes en Gekido. En esta pequeña lista que os ofrecemos queremos ayudaros a progresar y sacarle el mayor partido posible a un juego que tiene tanta miga como este, aunque a primera vista no lo parezca. El modo Urban Fighter, por ejemplo, es capaz de satisfacer a los fans más acérrimos de los beat-em-up del género (Final Fight, Streets of Rage...). Los modos Arena y Shadow Fighter, ocultos al principio, también harán las delicias de cualquiera que le guste los juegos de lucha tradicionales. Vamos a mostraros una completa lista de movimientos de los cuatro principales personajes (para que no tengas que estar cogiendo papel y lápiz cada vez que te aparezca un nuevo combo en la pantalla), cómo desbloquear los modos ocultos, personajes, rutas y escenarios del juego y algún que otro consejillo para machacar a los oponentes manejados por la CPU o a algún colega. Úsalos con sabiduría "Pequeño Saltamontes"...



LISTA DE MOVIMIENTOS DE LOS PERSONAJES PRINCIPALES

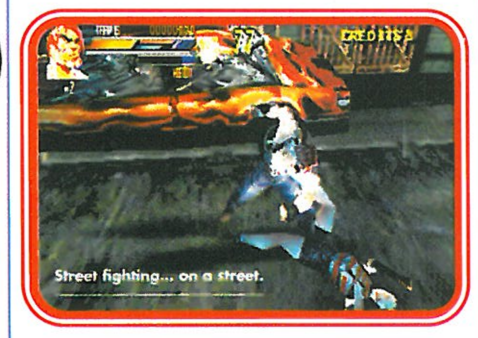


TRAVIS

Travis es el típico bravucón de las peleas callejeras. Es uno de los buenos, aunque su modo de pelear es bastante barriobajero. En general es un personaje muy equilibrado.

MOVIMIENTOS STANDARD

Puñetazo Carrusel . . . . **L1** + ✖ + □
Patada en Salto . . . . **L1** + ✖
Puñetazo en Salto . . . . **L1** + △
Agarre . . . . □ + ✖
Crochet Rompedor . . . . □ + △ , □



MOVIMIENTOS AGACHADO (Mantén presionado L2)

Barrido . . . . ✖
Puñetazo Bajo Fuerte . . . . △
Puñetazo Bajo Flojo . . . . □

MOVIMIENTOS AEREOS (Presiona L1 una vez)

Patada en Salto . . . . ✖
Puñetazo en el Aire . . . . △

COMBOS AVANZADOS

Combo de puño . . . . □ □ □ △ □, **L2** + △
Combo de revés . . . . △ △ △ □ □
Combo de guante . . . . ✖ ✖ ✖, □ + ✖, ✖
Combo Mo Punch . . . . △ ✖ △ △ □ △
Patadas en serie: . . . . ✖ ✖ ✖, **L2** + ✖, **L1** + ✖

MOVIMIENTO ESPECIAL

Patada rápida circular . . . . **L2** + △ + □ , **L1** + ✖





MICHELLE

Michelle es una ex - soldado de las Fuerzas

Especiales que quiere demostrar que es algo más que el típico personaje femenino de los juegos de lucha, muy hábil con las piernas. Su movimiento "Ahora me ves, ahora no me ves" es tan rápido que le permite adquirir ventaja a la hora de golpear antes a sus oponentes. Esta es una característica muy a tener en cuenta si la escoges.

MOVIMIENTOS STANDARD

Ahora me ves, ahora no me ves: .**L1** + ✖ + □
Agarres . . . . □ + ✖ or □ + △


So quick, the beret stays on!

MOVIMIENTOS AGACHADA (Mantén presionado L2)

Barrido . . . . ✖
Puñetazo Bajo Fuerte . . . . △
Puñetazo Bajo Flojo . . . . □

MOVIMIENTOS AEREOS (Presiona L1 una vez)

Puñetazo . . . . ✖
Puñetazo templado . . . . △


Temper Punch.

COMBOS AVANZADOS

Combo puñetazo-patada . . . . □ □ □ ✖ ✖
Puñetazos a mansalva . . . . □ □ □ △ ,**L1** + △
Combo de puñetazos pequeño . . . . △ △ □
Alrededor de la casa . . . . △ △ , **L2** + ✖
Patadas templadas . . . . △ △ , **L1** + ✖, **L2** + ✖
Combo de patadas . . . . ✖ ✖ ✖, **L1** + ✖
Combo templado . . . . **L1** + △ , **L1** + ✖



TETSUO

¿puedes ver a "Bruce"? Tetsuo es el tradicional personaje de artes marciales. Sus ataques consisten en agarres y lanzamientos. Es muy rápido.

MOVIMIENTOS STANDARD

Mini-Combo . . . . △ △ ✖
Tornado . . . . **L1** + △


▲ **Torch-nado.**

Rompedor . . . . **L2** + △
Agarre . . . . □ + ✖
Golpe rompebrazos . . . . □ + △ , □
Rompebrazos y agarre . . . . □ + △ , △

MOVIMIENTOS AGACHADO (Mantén presionado L2)

Barrido . . . . ✖
Puñetazo agachado . . . . □

MOVIMIENTOS AEREOS (Presiona L1 una vez)

Patada voladora..✖

COMBOS AVANZADOS

Puño de furia . . . . □ □ □ △ □
Bofetada abajo . . . . △ △ , **L2** + △ , **L2** + △
Combo real . . . . △ △ ✖ ✖
Combo rompedor . . . . △ △ ✖ △
Rompedor . . . . △ △ △ , **L2** + □
Otro combo rompedor . . . . △, **L2** + △ , **L2** + △

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Taladradora......................................**L1** + △ + □ , **L2** + △





USHI

Ushi es el especialista en Wrestling (lucha libre) del

juego. Es grande y lento. Su mejor baza es la de coger los objetos del escenario y lanzarlos a los demás para aplastarlos. Es el personaje más bestia que hay y sus movimientos así lo reflejan.

MOVIMIENTOS STANDARD

Ram .... ✖ △
Puñetazo pesado .... L1 +△
Agarre .... □ + ✖
Rompeorejas .... □ +△



MOVIMIENTOS AGACHADO (Mantén presionado L2)

Barrido .... ✖

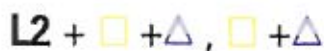
MOVIMIENTOS AEREOS (Presiona L1 una vez)

Patada voladora........................... ✖

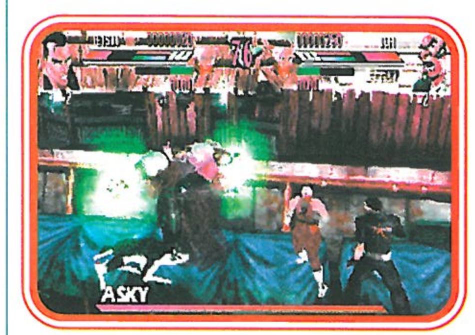
COMBOS AVANZADOS

Doble puñetazo .... △ △ △
Puñetazo de subida y bajada .... △, L2 +△ , L2 +△
Gran rompedor .... □ □ □ △
Corte .... ✖ △ , L2 +△
Aplastacabezas .... △ △ ✖

MOVIMIENTOS ESPECIALES



Cuchillas giratorias L2 + □ +△ , □ +△



NOTAS SOBRE LOS ATAQUES RAGE Y WIPEOUT

Los ataques Wipeout son movimientos especiales de cualquier jugador que se usan para limpiar de enemigos la zona más inmediata al personaje que lo usa. Para ejecutarlos pulsa los cuatro botones laterales del pad. En las partidas multijugador, si la barra está llena, puedes usar este ataque. En el modo Asesinos Urbanos, están disponibles en cualquier momento, pero si la barra de energía no está totalmente llena, puedes sufrir algún daño. Estos ataques son una forma excelente para luchar contra enemigos que dan mucho la coña o necesitan ser detenidos (como las motos, por ejemplo)







ESTRATEGIAS Y CONSEJOS

ES MEJOR usar el nivel de "rage" (rabia) con un movimiento wipeout al final del tiempo de rage para aprovechar al máximo esta situación.



CUANDO UN OPONENTE te lanza un objeto, puedes agarrarlo en el aire usando los botones de agarre: (✖ + □ o □ +△).

PUEDES ESQUIVAR un objeto que te han lanzado, simplemente saltando.

UN OBJETO que te ha sido lanzado puede ser devuelto golpeándole cuando está cerca de ti.

PUEDES CONTRARRESTAR un movimiento especial, lanzando un objeto o con otro movimiento especial.

UN ATAQUE RAGE puede ser parado lanzando un objeto al oponente del que proviene.

ES BUENO usar la función lock - on (localizar blanco) de tu mando antes de lanzar un objeto al oponente.

COGIENDO los objetos luminosos podrás descubrir ítems escondidos en la oscuridad.

COGIENDO los objetos pesados descubrirás armas.

SI GOLPEAS objetos descubrirás ítems.

PUEDES CONTRAATACAR el agarre o el combo de un oponente ejecutando tu propio combo de agarre (✖ + □ o □ +△). Es muy útil por lo rápido que se puede hacer.

SI ESTAS AGACHADO los oponentes no te pueden hacer agarres.

ANTES DE GASTAR tu última bala, busca cargadores por el escenario.

COGIENDO LOS CUERPOS de los enemigos, también puedes encontrar ítems.

EN LA FASE de la tormenta en el canal es mejor tirar a los enemigos al agua o usar tu ataque wipeout tantas veces como puedas. Perderás algo de energía, pero tendrás más tiempo para buscar una ruta de escape.

ALÉJATE de los jefes cuando los hayas tumbado. La mayoría tienen la fea costumbre de realizar un ataque wipeout para asegurarse de que no hay nadie alrededor cuando se levanten.

PARA CARGARTE fácilmente a los motoristas, usa el ataque wipeout, como dijimos antes. Otras formas de acabar con ellos son lanzarles objetos o atacarles con patadas aéreas.

La experiencia

Para conseguir todos los extras en Gekido, tendrás que jugar todas las rutas, los dos modos principales y con todos los personajes. Aquí tienes una lista con todo lo que necesitas hacer para desbloquear todos los extras ocultos del juego. Desbloquearás los tres modos de juego ocultos, los cinco personajes secretos, todos los combos, todos los trajes alternativos para los personajes y una ruta especial "heavy" en el juego Urban Fighters con nuevas secciones de juego.

LAS DOS RUTAS PRINCIPALES

Primera ruta Juega con Travis y Michelle
Segunda ruta Juega con Tetsuo y Ushi

Si finalizas el juego con sólo un personaje conseguirás:

1.- Un Modo Extra: La primera vez "Shadow Fighter", la segunda "Survival" y la tercera "Team Battle".
2.- El personaje seleccionado con todos los combos disponibles en el juego normal.
3.- Cuatro trajes nuevos para ese personaje.

Nota para la selección de los trajes: Para seleccionar el que quieres usa los botones laterales del mando para elegir personaje en la pantalla de selección. Cada botón: L1,L2,R1,R2 supone un traje diferente.





Si terminas el juego con los dos personajes conseguirás:

Un personaje oculto. En la ruta con Travis y Michelle conseguirás a Gorilla. En la de Ushi y Tetsuo a Kobuchi. Estos nuevos personajes estarán disponibles en todos los modos de juego.

Si terminas el juego con los personajes secretos (Kobuchi y Gorilla) conseguirás:

1.- Un personaje secreto extra para jugar en el modo Arena. Kobuchi te dará a Angela y Gorilla a Kintaro.
2.- El personaje con el que hayas jugado estará disponible con todos sus combos en el modo Normal.
3.- Cuatro nuevos trajes para el personaje.

Si terminas el juego con los dos personajes secretos en las dos rutas principales conseguirás:

La "Ruta Heavy". Una nueva ruta única y con nuevas fases.

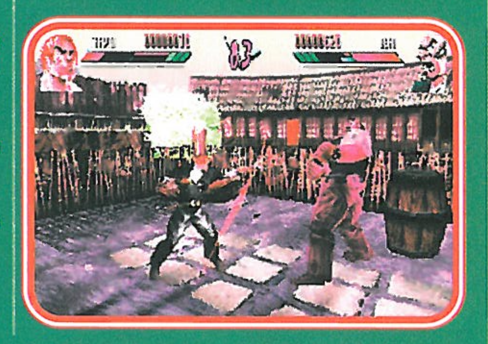
Si terminas el juego con uno de los seis personajes disponibles ahora, conseguirás:

1.- Akujin, el último personaje jugable para el modo Arena.
2.- Todos los nueve personajes jugables en la "Heavy Route.

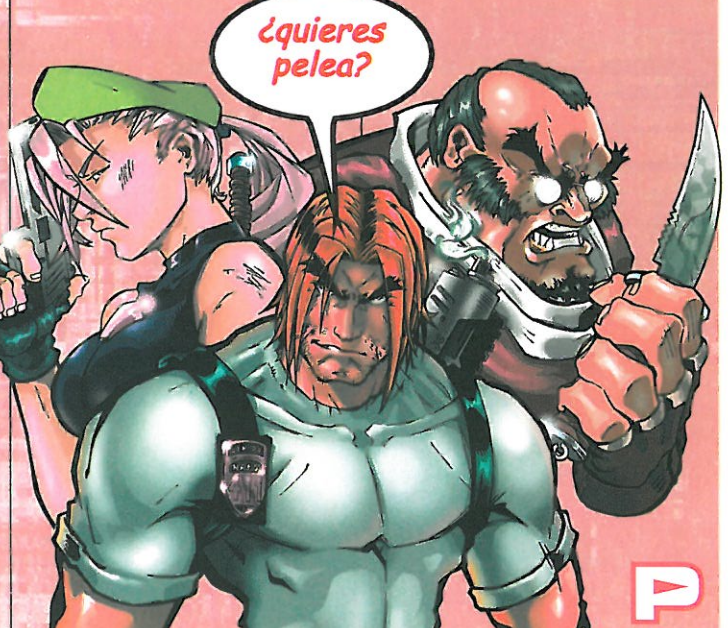
Si terminas el juego con cualquiera de los nueve personajes disponible ahora conseguirás el modo "Street Gang Battle".

MODO SHADOW FIGHTER
(Conseguirás el acceso a este modo completando una de las rutas "Urban Fighter")

Para conseguir los nueve escenarios del modo multijugador que hay disponibles en el juego, necesitarás completar este modo unas cuantas veces. Puedes seleccionar uno de los cuatro personajes principales (o cualquiera de los nueve si ya los has conseguido) y ganar los 14 combates contra los 14 enemigos que hay (en algunos combates tendrás que enfrentarte a dos a la vez). Si finalizas este modo con uno de los personajes ocultos, conseguirás que el escenario de ese personaje esté disponible en el modo Arena.



- **CUANDO MARTIN**, un tío muy pesado de blanco, aparezca en pantalla ponte rápido cerca de él y cárgatelo, tiene una ametralladora y la usará.
- **CÁRGATE A LOS PERROS** antes que a nadie. Si te enganchan por la garganta te harán un montón de daño.
- **PARA ESQUIVAR** el ataque especial de Ushi manténte agachado.
- **SI UN ENEMIGO** te dispara, agáchate, Si es él el que está agachado, sáltale encima.
- **SI JUEGAS** con un personaje grande (Gorilla o Ushi) espera a que tu oponente esté encima de un objeto grande y luego cógelo y lánzalo con él encima.
- **SI JUEGAS** con un personaje lento es una buena idea usar la función lock - on y no mover el pad. Bloquearás los combos que te intenten hacer.
- **MICHELLE** puede saltar más que los demás y ponerse rápidamente detrás para atacar, aprovecha esta circunstancia si juegas con ella.
- **EN EL MODO MULTIJUGADOR** aprovéchate cuando un enemigo esta enfrascado con otro para atacarle por la espalda. No es que sea una forma muy decente de pelear, pero da muy buenos resultados y aquí vale todo.





PERIFÉRICOS

HOME ARCADE TWIN SHOCK

FABRICANTE: Blaze

Hemos probado todo tipo de cachivaches ingeniosos para la PlayStation y sólo unos cuantos han conseguido pasar a engrosar las filas de nuestra colección permanente en nuestras casas. Este Home Arcade Twin Shock es uno de esos que sin duda merece figurar con todos los honores en esa colección. Este joystick hecho al más puro estilo de las máquinas recreativas de la calle, y para dos jugadores, está muy bien construido y es muy robusto. Quizá la única pega es que va a hacer falta bastante espacio para poder ponerlo en cualquier sitio, pero la distancia entre los botones y los dos sticks es más que adecuada. El movimiento del propio stick, y la respuesta de los botones a las pulsaciones son soberbios, haciendo que los combos más complicados de los juegos de lucha resulten bastante más cómodos de realizar. El Home Arcade Twin Shock ya es, por sí mismo, un periférico estupendo, pero si además tenemos en cuenta que tiene también un efectivo sistema de vibración para cada uno de los dos sticks, con su correspondiente juego de botones, nos encontramos con uno de los mejores accesorios del año para nuestra consola.

PEDALES Y VOLANTE DE CARRERAS MC2

Fabricante: Mad Catz

El volante MC2 dispone de tres modalidades distintas en un intento de ofrecer el control definitivo para prácticamente todos los juegos de carreras disponibles en PlayStation. Bueno, al menos eso es lo que dice el manual de instrucciones que lo acompaña, porque la práctica demuestra otra cosa. Pusimos a prueba el volante, junto con los pedales que lo acompañan, y comprobamos por nosotros mismos que, mientras sí que es cierto que funciona estupendamente con la mayoría de los juegos, resultó ser un completo desastre con unos pocos. El MC2 parece estar hecho a medida para Colin McRae, pero, sin embargo, no logró funcionar de otra forma que no fuera en modo digital con Need For Speed: Porsche 2000.

La propia unidad parece algo más ligera que el modelo anterior de Mad Catz, lo que hacía que fuera ligeramente más difícil mantener los pedales donde queríamos, y también se hacía más complicado asegurar el volante a la mesa. Las ventosas de la base no parecían estar por la labor.

El volante cuenta con una buena opción de calibración, además de una función de vibración y una respuesta que tampoco están nada mal. Es agradable al tacto y todos los botones de control están claramente marcados. Eso sí, antes de tomar cualquier tipo de decisión relacionada con su compra, os aconsejamos que, desde luego, tratéis de averiguar si este modelo es completamente compatible con el juego de carreras con el que lo queréis usar.

MANDOS INALAMBRICOS DUAL FORCE

fabricante: Mad Catz



Estos mandos inalámbricos son ligeramente más grandes que los DualShock oficiales de Sony, de modo que sus asideros pueden resultar quizá demasiado grandes para la mayoría de las manos, lo que en nuestro caso supuso que no consiguiéramos tener una postura demasiado cómoda al agarrarlo.

Además de esta molestia menor, no conseguimos que funcionara correctamente con Ape Escape, título exclusivo para Dual Analog (más concretamente, no podíamos ni avanzar ni atacar).

Más allá de estos inconvenientes, pudimos comprobar que su cruceta flotante hacía que resultara más sencillo llevar a cabo movimientos de cuarto y semi-círculos en juegos de lucha, que normalmente resultan algo complicados de realizar, y la modalidad NeGcon/Volante funcionaba bastante bien tras una cierta calibración. En cuanto a su función de vibración, el efecto era bastante más suave que el de los mandos DualShock de Sony, y venía acompañado de una serie de sonidos bastante claros desde el interior de los mandos.

En conjunto, el hecho de no funcionar con auténticos juegos Dual Analog (como el mencionado Ape Escape) y los pobres efectos de vibración son suficientes para evitar que lleguemos a recomendar estos mandos a nadie que no sean aquellos que tienen que sentarse demasiado lejos de su PlayStation. En caso de que no seáis de esos, que es la mayoría, os recomendamos que sigáis con los mandos de cable e invirtáis vuestro dinero en un simple alargador.

PERIFÉRICOS
AUDIO STORM PST
FABRICANTE: Gallant



Desde el momento en que se anunció el lanzamiento de la PlayStation2, que incorporaba Dolby Digital 5.1 y Pro Logic, el sonido ha pasado a convertirse de repente en un factor con una importancia renovada en el esquema global de la experiencia de juego. En ese punto entra en liza este AudioStorm PST, obra de la casa Gallant Computer Inc., compañía que se acaba de incorporar a la competitiva arena de los sistemas de entretenimiento doméstico, a pesar de su dilatada experiencia como expertos en sonido digital. Fijáos bien en su línea ¿no os resulta familiar? La estación en sí está compuesta por varios elementos: un amplificador de 100 watios, un descodificador digital y un reloj. Lo curioso es que imita el estilo de la PS2, hasta el punto de tener un interruptor de encendido idéntico, y de ese modo mantener el tono del conjunto. Si a eso le añadimos cinco altavoces, un subwoofer y un mando a distancia, podría ser justo lo que necesitábamos para sacarle todo el provecho posible a las posibilidades de sonido de la nueva consola. Esperamos poder probarlo en la práctica dentro de poco y ofreceros una review más completa.

TRUCOS

Nightmare Creatures 2

SELECCIÓN DE NIVEL Y MÁS

Si os quedáis atascados en algún punto de este sangriento juego, ahora podéis pasar fácilmente al siguiente nivel utilizando esta curiosa selección de nivel que hemos encontrado. Se trata en realidad de un menú de debug que los desarrolladores dejaron en la versión final del juego. Una vez abierto, nos permitirá saltar de un nivel a otro del juego, pero hay que tener cuidado al usarlo, pues se pueden estropear las animaciones de nuestro personaje o incluso hacer que el juego se cuelgue. Para acceder a la selección de nivel, tenemos que ir al Menú Principal y mantener presionados los botones L1 + R2 + + Círculo + Cuadrado y después pulsar SELECT. Si se hace correctamente, la selección de nivel debería aparecer en la esquina superior izquierda de la pantalla.

INVENCIBILIDAD

También hemos encontrado el siempre interesante código de invencibilidad del juego. Una vez introducido este truco, nunca más tendremos que preocuparnos por morir y tener que volver a empezar, incluso nuestra barra de salud desaparece. Para volverse invencible, tenemos que empezar una nueva partida y, durante la misma, ponemos la pausa pulsando START. En el menú de pausa, mantenemos presionado L1 + R2 + Círculo + Cuadrado y pulsamos SELECT (curiosamente, es el mismo código que se utiliza para acceder a la selección de nivel). Cuando se haga correctamente, aparecerá el Menú de Trucos, dentro del que se incluirá la opción de Vida Infinita del Héroe. Si activamos esta opción, cuando regresemos al juego, ya no podremos morir.

Cuando el código se introduce correctamente, aparecerá un menú de trucos. Ya sólo tenemos que activar la opción de vida infinita del héroe y cuando regresemos a la partida veremos que somos invencibles.



Hay que introducir el código en la pantalla del Menú Principal, y la selección de nivel aparecerá en la esquina superior izquierda de la pantalla. La línea superior es la selección de nivel, en la que usamos 1 y 2 para cambiar el nivel y pulsamos X mientras resaltamos la opción de empezar una nueva partida para acceder a él. La segunda línea es lo que no os conviene tocar (y desaparece después de que se ponga en marcha la demo o empecemos una partida). Si pulsamos Círculo o Cuadrado, el valor de la segunda línea alterará la animación de nuestro personaje, haciendo que sea completamente incontrolable.



El código de invencibilidad se introduce en la pantalla de pausa.

Dune 2000

DESCUBRIR TODO EL MAPA

Una de las formas de evitar que el enemigo nos coja por sorpresa mientras estamos jugando a Dune 2000 es tener controlado todo el mapa y para ello, nada más sencillo que introducir el siguiente truco que dejará el nivel en que estemos jugando completamente al descubierto desde el momento en que lo activemos. Una vez que el escenario está enteramente a la vista, podremos ver todas las posiciones enemigas, además de localizar todos los buenos depósitos de especia. Para introducir este código, tenemos que empezar un nivel y entonces pulsar Triángulo para acceder a la barra lateral que se encuentra a la derecha de la pantalla. Una vez allí resaltamos los símbolos Cuadrado Círculo X Triángulo Triángulo y Cuadrado de la barra y pulsamos el botón X del mando mientras cada uno de ellos se encuentre en el orden indicado. Cuando se haga correctamente, aparecerá la palabra ¡Tramposo! En pantalla y veremos que todo el mapa ha quedado al descubierto.



Una vez introducido el código debería aparecer un mensaje llamándonos tramposos y todo el mapa quedará al descubierto.



Introducimos el código por medio de los botones Cuadrado Círculo Triángulo y X de la barra lateral y NO los botones del mando. El único botón que se usa del mando es la X, que se pulsa mientras se resalta cada uno de los símbolos de la barra lateral en el orden correcto.

Gekido

No es especialmente difícil conseguir una de las máximas puntuaciones, para poder introducir el código en lugar de nuestro nombre, y además resulta más satisfactorio saber que así, en vez de ver simplemente nuestro nombre en una lista, hemos conseguido algo más interesante.

OPCIONES OCULTAS

Además de todo lo incluido en la estrategia, aquí tenéis un par de trucos más que os permitirán cambiar drásticamente la apariencia de los personajes del juego. Para poder introducir estos dos trucos en Gekido, primero tendremos que jugar normalmente y conseguir una de las máximas puntuaciones, lo que la verdad es que no es nada difícil, puesto que todo lo que necesitamos son unos míseros 4.000 puntitos de nada. No debería llevaros más de cinco minutos, así que no os quejéis, que no es para tanto. Una vez hayáis muerto, no os molestéis en continuar, dejad que se termine la partida. Cuando lleguéis a la pantalla de puntuaciones máximas, introducid cualquiera de los siguientes en lugar de vuestro nombre. Una vez introducido cualquiera de los códigos, podemos activar o desactivar sus efectos desde el Menú de Opciones y guardarlo en una tarjeta de memoria.

CÓDIGO	EFECTO
Modo Deforme	DEFORMANIA
Modo Esqueleto	BONECRACK



Si no os importan los horribles defectos de clipping, introducid el código del Modo Deforme en la pantalla de máximas puntuaciones.



En el Modo Esqueleto, todos los personajes, incluyendo el que controlamos nosotros, se convertirán en esqueletos. A veces puede resultar algo confuso, pero no deja de ser curioso probarlo.



Alundra 2

TODAS LAS PIEZAS DEL PUZZLE

Ocultas por todo Alundra 2 hay una serie de piezas de puzzle, 60 para ser exactos. Se puede encontrar alguna en prácticamente cada uno de los niveles y mini-juegos de esta aventura, y conseguirlos todos puede convertirse en una ardua tarea. Por suerte para vosotros, nos hemos puesto manos a la obra para confeccionar las siguientes listas que os ayudarán a encontrar cada una de dichas piezas. La primera de las listas indica cuántas piezas hay en cada zona y la segunda detalla sus localizaciones exactas.

Zona	Piezas del Puzzle
Monte Sparrowhawk	1
Paco Village Bombed	1
Kindra Forest	3
Tortuga Beach	1
Toroledo	4
Ox Tank	5
Howling Cave	1
Dun Webb	4
Yagin Harbour	1
Puerto Medusa	4
Milena's Mansion	4
Gwaba Town	5
Seagull Ruins	5
Eden	1
Eden Ruins	5
Paco Village Ruins	1
Church of the Key	3
Turnkey Dam	1
Monte Fiedrake	1
Dragonia	3
Varuna Ruins	3
Star Key	3

Localización exacta de las piezas del puzzle

1. Kindra Forest, por el camino por el que vino Prunewell
2. Monte Sparrowhawk, Alexia nos entrega una
3. Paco Village Bombed, explorando entre los escombros
4. Tortuga Beach, a lo largo de la galería de madera
5. En Toroledo, nos la da la Princesa ¿VACA?
6. En Toroledo, en la parte posterior de la Posada
7. En Toroledo, junto al sepulcro de Lord Jeehans
8. Ox Tank, en la sala de pistones
9. Ox Tank, en el nivel superior con el Mephistoids lanzallamas
10. Ox Tank, en los arbustos de alrededor
11. Dun Webb, sobre el foso que hay cerca del primer punto de guardado
12. Dun Webb, en la sala de cintas transportadoras
13. Dun Webb, en el hueco del ascensor tras la puerta verde
14. Puerto Medusa, Gold Badge Testing Center, primera sala
15. Puerto Medusa " " siguiente sala
16. Milenas Mansion, en el cobertizo del jardín
17. Milenas Mansion, dos salas tras pasar el Kinokodile
18. Milenas Mansion, en el balcón
19. Gwaba Town, siguiente puerta a la de la segunda planta de la tienda
20. Gwaba Town, en casa de Jose
21. Gwaba Town, en casa de Linda
22. Puerto Medusa, en el mini-juego "Catch The Falling Vase" (Atrapa el jarrón que cae)
23. Seagull Ruins, al resolver el puzzle de la estatua azul que lanza bolas de fuego
24. Seagull Ruins, en el dungeon con el puzzle de la estatua sobre la cabeza
25. Seagull Ruins, al disparar a los cuatro faroles invisibles
26. Seagull Ruins, en la sala grande con el puzzle de la bomba y el bloque
27. Eden Village, en el cobertizo de la isla
28. Eden Ruins, en el dungeon con la estatua de oro y los pinchos en la misma plataforma
29. Eden Ruins, en la siguiente sala siguiendo por el foso
30. Eden Ruins, en el foso, dejándose caer de la pasarela con forma de L
31. Eden Ruins, en el foso a continuación de las uvas junto al puzzle de la estatua de oro y el cristal
32. Eden Ruins, en el laberinto de la estatua de oro
33. Paco Village, tras el portal de la colina
34. Mini-juego del perro tras estatua de oro
35. Mini-juego del Coche de radio-control en el circuito A
36. Gwaba Town en el ayuntamiento tras las dos estatuas de oro
37. Church of the Key, bajo estatua de oro
38. Church of the Key, bajo la estatua de piedra en el río de lava
39. Church of the Key, en una cornisa cerca de los árboles
40. Monte Firedrake, junto a los teletransportadores de un callejón sin salida
41. Dragonia, en la sala de los centinelas invisibles
42. Dragonia, en la plataforma elevada tras el corredor bloqueado por la bomba
43. Dragonia, en la sala del puzzle del lanzallamas en la cornisa
44. Gwaba Town, en casa de Sue usando todos nuestros anillos
45. Toroledo disparando al farol de la zona de espera de toros
46. Yagin Harbour, encendiendo el farol de la posada
47. Ox Tank, quemando los árboles
48. Ox Tank, disparando a los tres cristales verdes
49. Ox Tank, disparando al bloque invisible tras la gran bala de cañón
50. Dun Webb, entrando por la puerta superior en el exterior cerca de las bolas rodantes
51. Seagull Ruins, saltando al foso y encendiendo las seis linternas. El foso se encuentra al fondo a la derecha, en una sala con estatuas de oro y centinelas giratorios.
52. Turnkey Dam, una pieza del puzzle se oculta tras la entrada
53. Puerto Medusa, en el Gold Bagde Testing Center dentro de una estatua de oro
54. Milenas Mansion, encendiendo el farol apagado del dormitorio
55. Varuna Ruins, en una sala con dos estatuas verdes y una fila de antorchas
56. Varuna Ruins, en la sala donde los cofres siguen cayendo cuando matamos a las criaturas. Está en el último cofre que cae
57. Varuna Ruins, pasadas las hojas giratorias invisibles en la cornisa
58. Star Key, en la puerta del sur, resolviendo el puzzle de los cuatro interruptores
59. Star Key, en la sala con lanza-bombas y estatua
60. Star Key, saltando por encima de la plataforma de pinchos desde la escalerilla





UNOS CUANTOS TRUCOS

Como suele ser habitual en todos los títulos de la serie Street Fighter, hay unos cuantos secretos para descubrir y trucos ocultos para probar dentro de Street Fighter EX2 Plus. Estamos seguros de que hay muchos más, pero, por ahora, estos son los que hemos conseguido que nos funcionen.

JUEGO OCULTO VS BISON II

Este truco permite acceder a un juego oculto de bonificación en el que tendremos que enfrentarnos a la segunda versión de Bison que nos encontramos al final del juego. Este mini-juego consiste básicamente en escoger a un personaje para tratar de aguantar tanto como podamos contra esta temible versión de Bison. Para activar el juego Vs Bison 2, tenemos que ir al Menú Principal y resaltar la opción Bonus Game. Entonces pulsamos SELECT X Izquierda Abajo Arriba SELECT X Arriba Abajo SELECT X Izquierda Abajo. Cuando se haga correctamente, aparecerá un mensaje. Para probar este mini-juego de bonificación, todo lo que tenéis que hacer es seleccionarlo de la pantalla Bonus Mode a la que se accede tras elegir Bonus Game en el Menú Principal.

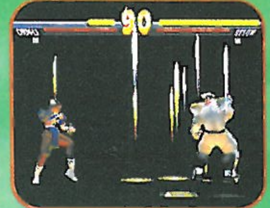
SAMPLES EN MODO MANIAC

Este truco es bastante inútil hasta que hayáis logrado abrir el acceso al Modo Maniac. Por desgracia, todavía no hemos encontrado un buen código que nos permita abrirlo directamente, aunque estamos en ello. Por el momento, tendréis que hacerlo del modo normal, o sea, jugando. No tenéis más que completar toda la serie de combos de Bison en el Modo Práctica. Una vez abierto el acceso al Modo Maniac, para poder usar samples de sonido en esta modalidad sólo tenéis que resaltar la opción de Práctica (Practice) en el Menú Principal y pulsar SELECT Abajo SELECT Izquierda SELECT Arriba SELECT Arriba SELECT Derecha SELECT Arriba SELECT Izquierda SELECT Arriba SELECT Derecha.



Introducimos el código en el Menú Principal, pero no olvidéis que tiene que estar resaltada la opción Bonus Game antes de empezar.

Una vez introducido el código, encontraremos el nuevo mini-juego en la pantalla Bonus Mode.



En Vs Bison II tendremos que vérnoslas con una versión muy poderosa de Bison. Básicamente, se trata de aguantar todo lo que podamos para conseguir una determinada puntuación, una divertida variación del juego normal.



Cuando introducimos el código correctamente, aparecerá este mensaje en pantalla, aunque, para poder usar los samples, primero tendremos que abrir el acceso al Modo Maniac.



Esta sección se ha creado exclusivamente para ti; queremos que sea la más interactiva de toda la revista. En ella puedes expresar tus opiniones, exponer cualquier duda que tengas sobre ese juego en el que te has quedado atascado, pedir consejo a la hora de comprarte un juego, enviarnos tus dibujos, tus sugerencias sobre lo que más te gusta y lo que no de la revista. Dirige tus cartas a la siguiente dirección:

PSM C/ José María Galván nº 3, 28019, Madrid.
psmresponde@mixmail.com Tío Alberto y Tío David.

Y no te olvides de indicar siempre tu nombre y tu ciudad (si no quieres que aparezcan tus datos, sólo tienes que decirlo).

NO TE FIES NI DE TU PADRE...

Juan Antonio Fernández
Santa Justa (Sevilla)

Hola a los amigos de PSM. Me llamo Juan Antonio y es la primera vez que os escribo, así que espero que me publiquéis esta carta pronto.

Pues mira, ha habido suerte.

Tengo una pequeña gran duda ¿Cuál es mejor Bust a Move 2 o Bust a Move 4? Y digo que no es una pregunta tonta.

La verdad es que son pocas las variaciones que hay de uno a otro. Por la diferencia, sobre todo de precio, nosotros nos quedamos con el 2.

Me voy a comprar 3 juegos y quiero que me digáis ¿EURO 2000 o UEFA Champions League? ¿Street Skater 2 o me espero (tengo paciencia) a Tony Hawk 2? Y, por último, un juego de estilo Syphon Filter o Metal Gear, que no sean esos dos (claro).

Hombre, EURO 2000 es muy del estilo FIFA, aunque con menos equipos y competiciones y UEFA está basado en la Champions, con un montón de desafíos que lo hacen muy interesante. Nosotros preferimos el FIFA 2000 o el ISS Pro Evolution. En cuanto a los de Skate, si tienes paciencia espérate al Tony. Del tipo Syphon puedes echarle un vistazo al Chase The Express, está bastante majo.

Y ahora, preguntas normales (no tanto) ¿Saldrán algún día juegos de ajedrez (sólo pido uno)?

Hay por ahí alguno, lo que pasa es que ahora no recuerdo el nombre. De todas formas es bastante antiguo y puede que esté descatalogado. Pregunta en alguna tienda especializada.

Y un mánager de fútbol en el que puedas controlar a los jugadores?

Me temo que no, los managers son así.

Gracias por publicar la carta (si la publicáis, que uno no se puede fiar ni de su padre) pero antes.....

De nada, pero aún así sigue sin fiarte ni de tu padre.

¿Habrá algún día Crash Bandicoot 4 para la gris?

No. Va a salir un juego de Crash, pero no del estilo al que estamos acostumbrados. Será una colección de minijuegos muy al estilo de Mario Party.

Doy las gracias (de nuevo) al tío David por publicar la carta, y al tío Alberto y hacer la fantástica guía de Resident Evil 3. Aquí os muestro un dibujo de Street Skater 2. Bye, bye. ¡Volveré a escribiros! Ah, ah, ah, (Ja, ja, ja).

SOBRE PS2

Israel López
Salcedo de Piélagos (Cantabria)

Hola Alberto, ¿qué tal? Gracias por publicarme la carta. Bueno, desde aquí quiero decir que están empezando a fastidiarme los cuchicheos y críticas que está recibiendo la PS2, la mejor consola que hay y que habrá hasta que salga la Play 3. Primero, las críticas al vídeo DVD; se mostraron sus capacidades y su calidad, y las malas lenguas tuvieron que callarse, y después, las críticas han venido por la escasez de juegos, por los precios, o porque se ha dicho que se necesitará algún tiempo para que los juegos sean revolucionarios o sorprendentes. Yo les pregunto: ¿Cuánto tiempo ha tardado la PSX actual en tener maravillas como Wipeout 3, Metal Gear Solid, Final Fantasy VIII, GT2 o Resident Evil 3?

La Dreamcast... vale, una magnífica consola, que nos permite jugar con V.Striker 2, Soul Calibur, Shenmue, Sega Rally 2, Sonic... etc., pero tener una Play 2 puede significar Final Fantasy X y XI, Wipeout Fusion, FIFA 2001, Driver 3, GT2000, Tekken Tag, pero, sobre todo, Metal Gear Solid 2 y The Bouncer. No voy a hablar del típico "mi consola es mejor que la tuya", pero... ahora mismo, la única consola que me inquieta algo, es la Dolphin, y sólo porque no sé nada sobre ella. Además intenta comprarte una consola de última generación, tipo Dreamcast, y luego un DVD Vídeo aparte, a ver cuanta pasta te gastas.

Y ¿qué nos dices de la X-Box? También es para inquietarse un poco, si consigue cumplir todo lo que se propone, claro. Una consola que pretende salir tan barata, porque no le importa empezar perdiendo dinero, y con unas especificaciones técnicas tan apabullantes, habría que mirarla aunque sólo sea de reojo, a ver qué pretende. Con Microsoft nunca se sabe lo que puede pasar. Y si no, no hay más que fijarse en los PCs. Todo el mundo protesta porque Windows es una mierda (con perdón), pero todo el mundo acaba usándolo. Ya veremos qué pasa. Desde aquí estamos deseando ver a Sony aplastar a la competencia indeseada.

Bueno, ahí queda eso, gracias y hasta otra, y recuerdos a todos los de "Top Games". Y seguid así con esta pedazo de revista.

COMPATIBILIDADES

Javier Díez
Cantabria

Hola, Alberto, ¿qué tal por ahí? Quería hacerte unas preguntillas:

¿Me compro ahora el Driver o me espero a la segunda parte? Mantendrá esta segunda parte la espectacular conducción de la primera?

Buenas noticias. Este mismo mes sale Driver en Platinum, así que te podrás comprar los dos. Píllate primero el uno y el mes que viene el 2, así de fácil. No debes perderte ninguno de los dos.

¿Cómo se consigue el maldito smoking en Metal Gear Solid?

En el tomo de la Enciclopedia del Truco, que salió en el número 19 tienes la respuesta.

¿Cuándo y a qué precio sale la PS2 al final? Y sus juegos, ¿cuánto valdrán? Estoy deseando que esta pedazo de consola llegue ya, para poder comprarme maravillas como Metal Gear Solid 2, The Bouncer y The Getaway.

Como comentamos en este número, se retrasará hasta finales de Noviembre y saldrá a un precio de 74.900 según la nota informativa que nos ha pasado Sony. Los juegos estarán entre las 7 y las 8.000 pelas, como los actuales.

Por cierto, ¿voy a poder jugar a mis juegos de la Play actual con el Dualshock de la Play 2 (en la Play 2, claro)?

Podemos confirmarte personalmente que sí, que los puedes usar, aunque, naturalmente, los botones analógicos no tendrán funcio-

nalidad analógica, sino simplemente la normal (faltaría más). A pesar de todo, el control con el nuevo mando mejora bastante.

¿Cómo funciona el tema de las tarjetas de memoria? Al tener tanta capacidad, ¿funcionarán también por bloques?

No, ocuparán sólo el espacio que necesiten, sin bloques, lo que permitirá aprovechar mejor la capacidad de la tarjeta (eso esperamos, vamos).

Venga, anda, publícame la carta, no te hagas de rogar.

P.D: Aunque sólo fuera de una página, una sección Platinum no estaría mal, al contrario, estaría muy bien.

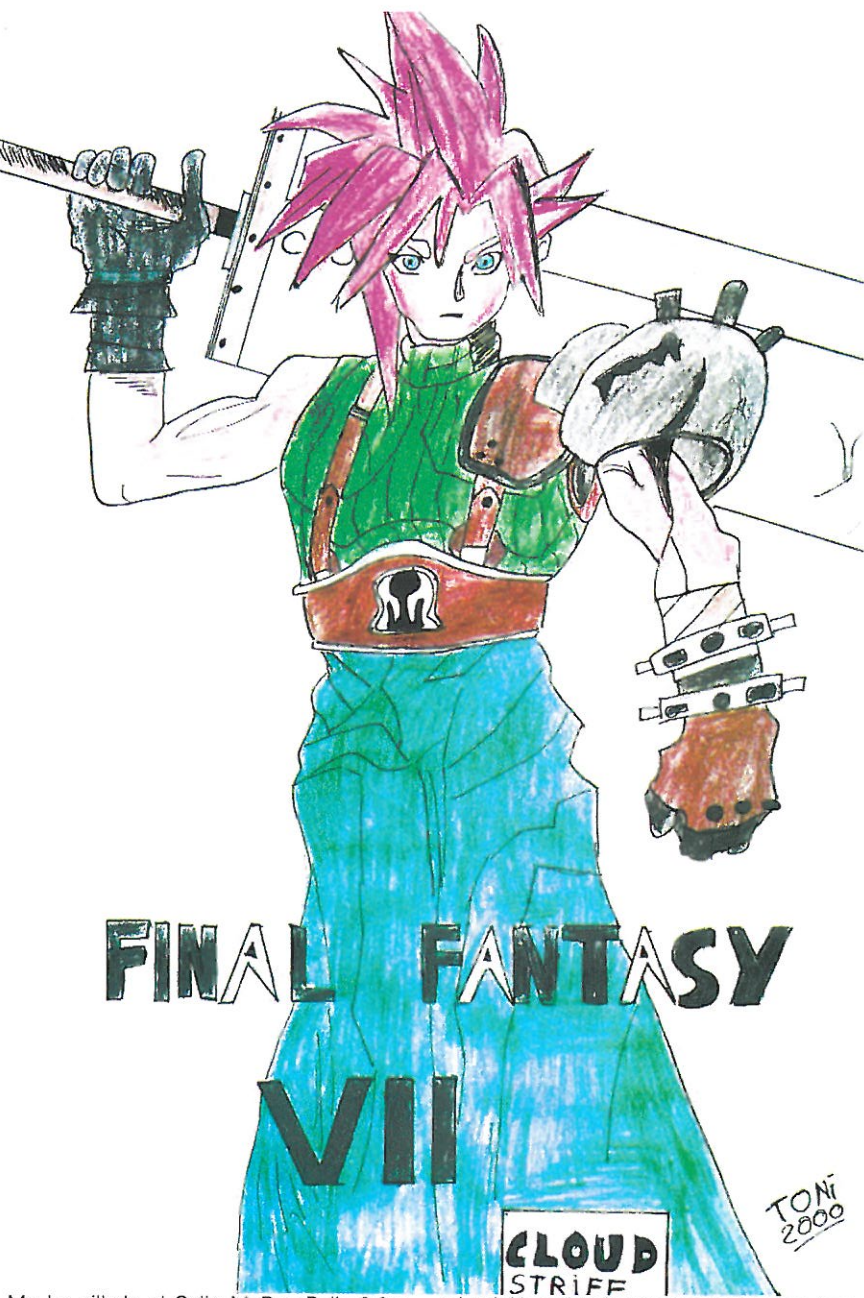
LANZAMIENTOS
Fernando Hernández
Alcorcón (Madrid)

Hola, tío Alberto y tío David. No me voy a bastar en elogios hacia la revista, puesto que creo que ya os los sabéis todos (un poco de pelotilleo no viene mal). Bueno, a lo que iba:
Me gustaría que me dierais unas fechas de salida más concretas que las que habéis dado para Vagrant Story (¿vendrá traducido?), Vanishing Point (¿mejor que GT?), The Legend of Dragoon (¿mejor que FFVIII y FFIX?), Final Fantasy IX (¿capaz de superar al FFVIII?) Medal of Honor II (¿en qué estará basado?).

Por partes: Cuando damos una fecha aproximada, es porque la compañía no nos ha facilitado todavía la definitiva, ya sabes que siempre hay rollos de retrasos y traducciones y cosas de estas. Vagrant Story ya está en la calle y en inglés (no importa, aún así es buenísimo). A Vanishing Point le queda poco, si no está ya a la venta cuando leas esto, y vas a alucinar con la calidad que tiene. Legend of Dragoon también esta ya a la venta y quizá no sea tan espectacular como FFVIII pero sí tiene muchas cosas que molan más, como el sistema de combates. Además la historia es alucinante. FFIX, saldrá para Navidades, más o menos, y nos reservamos la opinión hasta que lo juguemos entero; échale un vistazo a la preview de este mismo número. Medal of Honor II (Undreground) saldrá el año que viene y estará basado en las peripecias de la Resistencia francesa contra los nazis.

Me he terminado los Final Fantasy VII y VIII. He estado el doble de horas con el VIII que con el VII (el 1° 70 horas y el otro casi 40), pero me ha costado mucho más el VII, aparte de parecerme mejor, gracias a su magnífico argumento. El final de FFVIII no me impactó tanto como el de FFVII.

Aunque gráficamente FFVIII es muy superior al VII, la historia del VII es mucho más profunda y absorbente (a nuestro parecer), quizá por eso te ha impactado más, al igual que a nosotros.



Me he pillado el Colin McRae Rally 2.0 y es una auténtica pasada. He ganado el Rally de Suecia y me han dado un ¡¡Mini Cooper!! A ver si me podríais dar algún truco para volar, o algo así, como en el 1. Gracias por publicarme la carta.

Todo a su tiempo...

CRITICA
Ramsés López
Vía e-mail

Hola consoleros, consoleras, consola... Soy el tío Ramsés y lo primero es darte un saludote tío Alberto, que aunque no haya dado señales de vida sigo vivo, o que os pensabais. Dejando fuera las bromas y poniéndonos serios, este e-mail lo mando para dar mi opinión sobre lo que me parece una "guarrada" por parte de las compañías creadoras de juegos, como por ejemplo Capcom que tan buena que es, está haciendo conversiones que fueron historia para Playstation, ahora les da por pasarlas a Dreamcast como Resident Evil 2, pero esta no es la única compañía sino que la creadora de Colin McRae Rally (Codemasters) se pasa al bando contrario después de que Sony le ha dado fama y después de recién sacar la segunda entrega para Playstation, ahora se dispone a sacarla para Dreamcast, o los buenos de Eidos que sacan su Tomb Raider 4 en PSX y luego que han ganado lo pasan a Dreamcast, o Infogrames que sacan V-Rally 2 para el mismo formato, después de haber sido otro bombazo en PSX. Y así con muchos más, pero con esto no quiero decir que solamente sea de PSX a DC, también al contrario (aun-



Adrián Vázquez

que no se da bastante el caso). En definitiva que ya se podían haber estirado un poco las compañías y en vez de sacar el mismo juego para varias plataformas, podían crear uno nuevo para cada una. Aquí me despido, saludos para todos y que no se me enfaden las compañías.

Nota: Alberto por favor publícalo, y a ser posible en el mes de julio o agosto.

¡¡YO TAMBIEN LEO LA PSM EN LA PLAYA¡¡

Bueno, te lo hemos publicado un poco más tarde pero ahí está. Y es tu opinión, tan respetable como cualquier otra, aunque no estemos de acuerdo. Preferimos una política de lanzamientos más abierta con las compañías como ocurre en los casos de Sega y Sony, al hermetismo y contratos de exclusividad de Nintendo. Con la primera opción todos salimos ganando ya que aparecerán más títulos para las dos consolas. Compara si no el número de lanzamientos al mes de Nintendo 64 con los de Play y Dreamcast y me lo cuentas.

LA MADRUGÁ

Juan Pedro Biedma
Sevilla

Hola, amigos de PSM. Soy Juan Pedro, de 14 años, al que le gusta esta "peazo" de revista y sobre todo la cajita gris. Os sigo desde el nº1 y me enganchó, hasta el número 16 (último). Os animo a que sigáis haciéndola y mejorándola y que lleguéis al número 24.508 (por ejemplo). Aquí os escribo para que me contestéis unas dudillas.

Mira eso no estaría mal porque viviríamos unos 2.042 años, bueno, no estaríamos para muchos trotes...

Me encantan los juegos de fútbol y gestión futbolística (tengo todos los FIFA, ISS Pro, Manager de Liga y CANAL+ Premier Manager 2000) ¿Cuál me recomendáis (Aparte de estos ¿eh?) ¿Cómo será FIFA Soccer World?

Prueba el Manager de Liga, si te gustan los de gestión. Ah, por cierto, no dentro de mucho saldrá Esto es Fútbol 2 que es bastante bueno.

Me gusta la saga Theme, es genial. Tengo el Theme Park World, pero no sé pasarme la fase de práctica ¿¿¿qué hay que hacer??? Por favor, contestadme.

No hay porqué pasársela, es solo eso, una fase de práctica. Pasa directamente a los parques si te rayas.

Un saludo a José Medina. A mí también me gusta Bust a Groove y en especial Shorty y Columbo ¿Habrá Bust a Groove 2 en España?

No lo sabemos seguro. Esperamos que sí.

Antes de despedirme, quiero saludar a Ramón González, Daniel Navarro y Dave. Los 4 (yo también) "tenemos razón al decir que por el rollo del niñato ese de Murcia que mató a los padres, culpen al sector de los videojuegos. También (ya fuera del tema) el culpar a la película Nadie Conoce A Nadie por los incidentes de la madrugá (yo no sé si estaréis al lío, pero yo soy de Sevilla, he vivido la madrugá y soy el que más habla de ese tema en el mundo mundial). Yo, ni mato, ni me drogo, ni atropello, y sí juego a la Play. Un saludo a la peña y, por favor, publicadme la carta antes del 2001 (si puede ser antes, mejor)

PARASITE EVE II

Domingo C. L.
Cádiz

Hola, PSM, me llamo Domingo C. L. Y escribo a vuestra revista para que me respondáis (claro, si sabéis).

Tengo Parasite Eve II y me gustaría que me dijerais la combinación de la caja fuerte que está en el armario del 1° piso del motel del desierto de Mojave, y ya puestos si sabéis la del ordenador que tanta gente he oído hablar de este juego.

Esperamos que ese Parasite Eve que tie-

nes sea de importación y no pirata. No solemos dar códigos de juegos que no han salido o acaban de salir, para no reventarlos. Pero este es una excepción ya que el código de la caja fuerte que nos pides es para volverse majara intentando encontrarle una lógica. Como nos has desafiado al principio de tu carta con la apostilla "si sabéis" te vamos a demostrar que si sabemos. Y en segundo lugar, como nos costó mazo y medio resolver el puzzle te lo vamos a contar:

En las habitaciones del Hotel hay mensajes a medio completar en los diferentes objetos que las decoran. Así pues hay (4) en los teléfonos, (4) en los retretes, (8) en las lámparas y (7) en los espejos. Con lo que la combinación de la caja es 4487. Fácil ¿no?. Pues no. Me volví loco hasta que di con ello. Así que como somos muy majos, pues te lo decimos para que no te tires mil años y te rayes con el juego. Lo que hay dentro ya no te lo decimos para que lo adivines por ti mismo, no es cuestión de reventar todos los secretos de este maravilloso juego. Para resolver el puzzle del ordenador no tienes más que ir a los dormitorios y leer la revista "Aeris" que hay en la cama de Yoshida y leer lo que pone. Una vez hecho esto cuenta las veces que se repiten las letras (por orden alfabético) y tendrás el código. Si la "A" se repite 2 veces, será A2 si la B3 veces, será B3. De todas formas, si te rindes, el codigo del ordenador es: A3EILM2S2Y. Luego diréis que no nos tiramos el rollo...

¿Sabéis si este juego saldrá en Europa y traducido? Y también Chase The Express lo mismo.

Sí. En Parasite Eve 2 vienen traducidos los textos y en Chase the Express los textos y las voces. Ya están los dos en la calle.

Podéis decirme si todos estos lanzamientos estarán pronto para Play 1 y podéis ponérmelo en orden de salida aproximadamente: Duke Nukem Land of the Babes, Aconcagua, Soul Reaver 2, Martian Gothic, Fear Effect 2, Saboteur, Koudelka, Dino Crisis 2, Alone in the Dark 4, Omikron y los dos de antes de la pregunta 2. Hay algunos más, pero de momento lo dejaremos aquí, ya que como veis no son moco de pavo.

Sólo tenemos confirmados, para este año por lo menos, Duke Nukem, Fear Effect 2 Retro Helix, Koudelka, Dino Crisis 2 y Alone in the Dark. Del resto todavía no hay nada fijo

Bueno, nada más que un saludo y felicitaros por vuestra revista. Más adelante escribiré para saber algo de la Play 2, ya que será algo muy fuerte.
Saludos desde Cádiz

UN FAN DE GEN 13
Adrián Vázquez
Ribadavia (Ourense)

Hola otra vez, os escribo para haceros unas preguntas y agradeceros que me hayáis publicado mi carta y el dibujo. Estoy deseando que salgan los próximos Final Fantasy IX, X y XI el Metal Gear Solid 2, pero ¿cuándo?

Tienes un pelín de prisa ¿no crees? Tranquilo, como comentamos en el reportaje del mes pasado de Metal Gear Solid 2, hasta el E3 del año que viene no tendremos información respecto a posibles fechas de lanzamiento de este título. En lo que se refiere a los FF, parece que el lanzamiento del IX en España se irá a finales de año. El X y el XI, ni flores. Habrá que seguir esperando.

He leído en vuestra revista y en otras, que no vienen al caso, que ya están trabajando sobre el próximo Resident Evil ¿Cuándo saldrá? ¿Será para la actual Play o para la Play 2? ¿Quién/es son los protas?

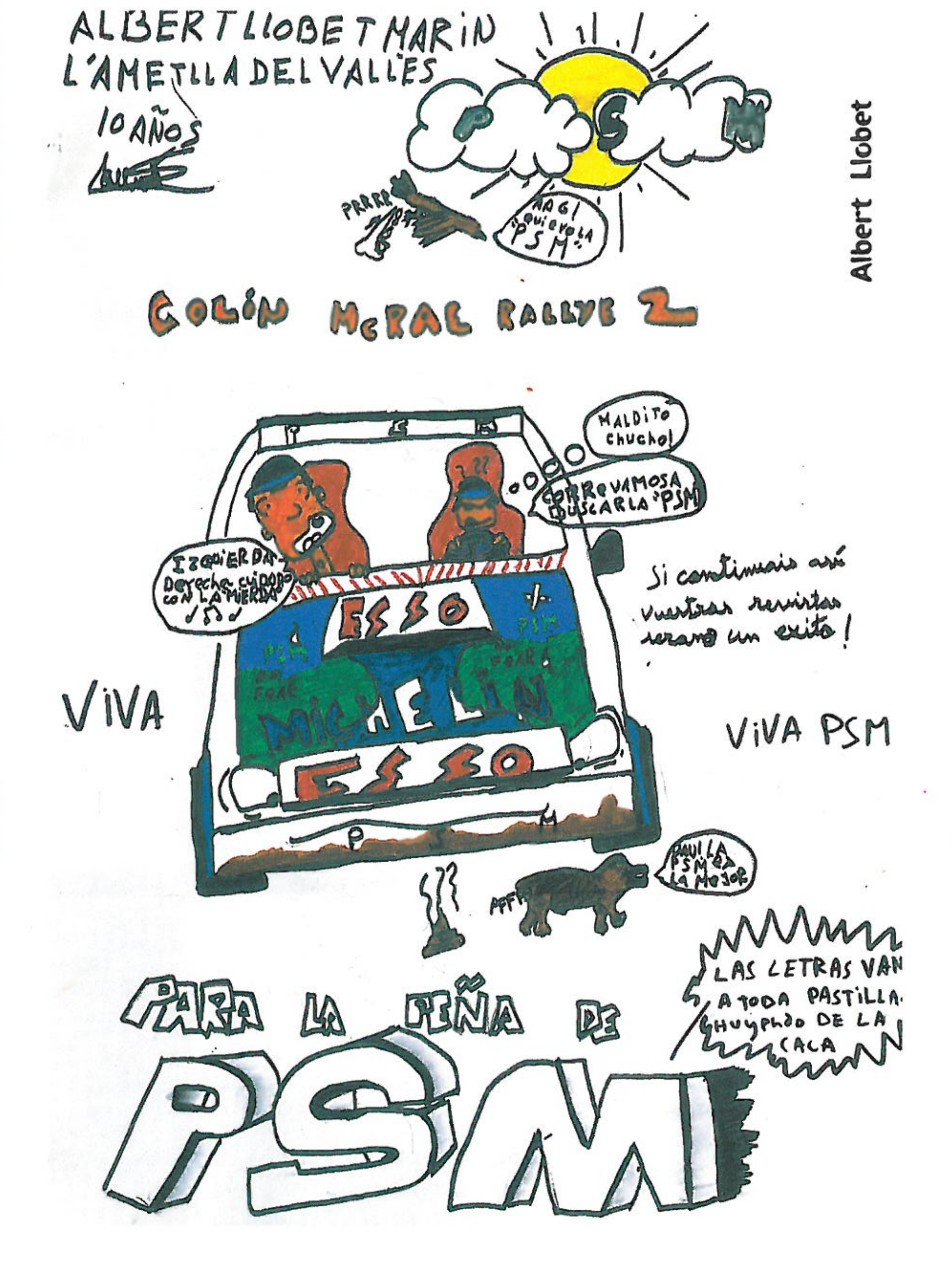
Se sabe tan poco de él que solo te podemos decir que será para la 2.

Quiero comprarme un juego de fútbol pero no sé si el Manager de Liga o el FIFA 2000, aparte de que tengo el FIFA 99.

Si ya tienes el FIFA 99, ya te puedes hacer a la idea de que el 2000 es mucho mejor que el Manager de Liga, aunque si lo que te apetece es cambiar de estilo y mecánica de juego, siempre puedes probar con el ISS Pro Evolution, que también es muy bueno.

Por último, mandaros un saludo a todos los locos de la gris y PSM, decir que el Depor es el mejor y os mando unos dibujos, a ver si os molan.

Por los dibujos, está claro que te gusta GEN13, y es de suponer que también te va J. Scott Campbell, así que también suponemos que tendrás ganas de ver cómo es el juego de Danger Girl ¿no? No hemos tenido ocasión de ver mucho, pero lo visto tiene buen



Albert Llobet



aspecto, desde luego.

SUGERENCIAS
Álvaro Jiménez
Parla (Madrid)

Hola tío Alberto y tío David. Me llamo Álvaro y tengo 15 años.

Lo primero es una sugerencia. Me gustó mucho el regalo del nº 3 y os propongo que regaléis otro periférico, como pro ejemplo, una mini-tabla de surf que se coloca sobre los sticks analógicos que ha salido para la PlayStation2, aunque tengáis que subir un poco el precio de la revista.

Tu tranquilo que cuando tengamos algo original que regalar, lo haremos.

Lo segundo es otra sugerencia, podríais quitar la sección escaparate y ponerla cada 3 ó 4 meses, y en su lugar analizar más juegos o hacer otra sección sobre cine o música.

Ten en cuenta que, por desgracia, no todo el mundo compra la revista todos los meses y entre ellos hay muchos que son nuevos en esto y la sección Escaparate les sirve de mucha ayuda a la hora de comprarse los juegos.

Y por último, por favor, ponedme el dibujo, nunca me han puesto un dibujo en una revista y me hace mucha ilusión. Hasta otra, y espero que sigáis haciendo esta "peazo" de revista durante muchos años.

UN FUTURO ESCRITOR
Antonio Salmerón
Valdemoro (Madrid)

Qué tal, soy el "pesado" de siempre (Antonio Salmerón, from Valdemoro, Madrid). Espero no molestaros mucho con mis numerosas y extensas cartas, pero es que me encanta escribir; de hecho, sueño con trabajar algún día en una revista especializada en videojuegos, o en manga y anime, otra de mis aficiones (pero desgraciadamente creo que se quedará sólo en eso, en un sueño y en un montón de cartas enviadas a mis revistas favoritas). Por cierto ¿no sabréis cómo puede uno acceder a este mundillo?

¿Has probado a enviar tu Currículum Vitae a las editoriales, a ver que pasa?

He jugado al Fear Effect, lo he pasado con Hana y, personalmente, es uno de los juegos más adultos que he jugado. El degollamiento del principio, cómo Hana se deshace del piloto del cañonero, o Glas, el primer héroe manco de la historia de los videojuegos y muchas otras cosas (por no hablar del cuerpazo de Hana) más hacen de él un juego exquisito.

Estamos totalmente de acuerdo contigo. Nuestras escenas favoritas son la de la toalla y la fase cuando se tiene que hacer pasar por "lumi" para que no le ataquen los guardias. Es genial.

En un CD, de una revista cuyo nombre no voy a decir (por no hacer publicidad gratuita), he visto imágenes del Metal Gear 2; y dios, es perfecto, me parece genial, sólo espero que, a la hora de sacarlo en España, se le haga un doblaje tan bueno como en el primer Metal Gear.

Tenías que ver a la peña como se agolpaba en el stand de Konami en el E3 para ver el vídeo y las caras de lelos que se nos quedaban a todos.

Sobre el comentario en el PSM Responde del nº 17, sobre que los japoneses piensan que sus juegos no tienen aceptación en España; es posible, sobre todo después de ver cómo sus mejores obras, como Metal Gear Solid, o Final Fantasy VIII, son difamados y acusados de corromper a los jóvenes españoles.

La verdad es que no van por ahí los tiros. Los japos son bastante miedicas a la hora de lanzarse en alguna empresa económica y lo que les da miedo es el nivel tan alto de piratería que hay en nuestro país y el hecho de que no puedan vender suficientes juegos para amortizar la inversión que supone traducir un juego y lanzarlo en nuestro mercado. Ya ves, otra cosa más que tenemos que agradecer a los piratas.

Honestamente, ¿creéis que la PS2 costará las 57.000 pelas que costará en U.S.A.? Como sea cierto, mejor me busco un curro durante el verano.

Pues ya te lo puedes ir buscando, porque más barato que eso no va a salir, es más, todo apunta a que será algo más, unas 74.900.

Con la llegada de la PS2 ¿Se abaratarán los juegos de PS1? ¿Cuánto aproximadamente? Y los juegos de PS2, ¿Cuánto costarán?

Ya habrás visto, porque lo hemos comentado últimamente en la sección de Monitor, que los juegos en el mercado americano están bajando, y se espera que queden al precio de un simple CD de música, o incluso menos. Todavía no sabemos con total seguridad si esa medida llegará también a nuestro país, pero todo parece apuntar a que sí, empezando por los precios de la mayoría de últimos lanzamientos de Sony, y también está el detalle de la bajada del precio de las licencias que concede Sony para la publicación de software de PSX. Además ya tienes títulos en la nueva serie Valor que cuestan sólo dos mil y pico pelas.

La tarjeta de memoria de la PS1 ¿es compatible con la de la PS2? Lo digo, más que nada, por las horas que me he tirado para acceder a personajes y menús ocultos.

Si, ya hemos dicho que todos los periféricos de la 1 valdrán para la 2. Como es lógico no será lo mismo al revés, es decir de la 2 para la 1. Vamos, esto lo entiende hasta el que asó la manteca.

Y por último, un voto en defensa de la TV. La verdad es que es cierto que, en un primer momento, las televisiones y medios de comunicación atribuyesen al Final Fantasy VIII el desgraciado crimen que todos conocemos. Sin embargo, varios días después, algunos canales, y en especial, el programa Espejo Público, confirmaron lo que ya todos sabíamos, el chaval era un psicópata en potencia, los videojuegos, si bien es cierto que pueden influir en menor o mayor medida, realmente no pueden ser los culpables del asesinato. Los videojuegos sólo son peligrosos en manos de desequilibrados.

Y, como siempre, gracias por atenderme, un afectuoso saludo (¡sin mariconeos, que quede claro!) de un fiel lector de vuestra estupenda revista.

SOBRE PSM
Álvaro Patón
Fuenlabrada (Madrid)

Hola, me llamo Álvaro y tengo 16 años, no os sigo desde el primer número y tampoco pienso que seáis la mejor revista de Play del mercado, por la simple razón de que como no he leído todas no puedo comparar. Eso sí, pienso que la PSM, aunque parezca pequeña está muy currada, os felicito por vuestro trabajo y os doy mil gracias por publicarme la carta.

Me gustaría haceros unas preguntas sobre la PSM (sí sobre la PSM, qué pasa) ¿Cómo surgió la idea de hacer la PSM en España?

Bueno, como tu dices al principio de tu carta, no se trata de ser la mejor revista de Play del mercado; en realidad no tratamos de ser la mejor nada, sino simplemente una revista distinta a todo lo que hayáis visto antes. Ese es el motivo por el que se decidió lanzar PSM en España.

Con la cantidad de juegos que salen ¿cómo decidís qué juegos analizáis?

Evidentemente, por falta de espacio, no caben todos. Así que decidimos analizar los que consideramos pueden tener un mayor interés para el mayor número de gente posible.

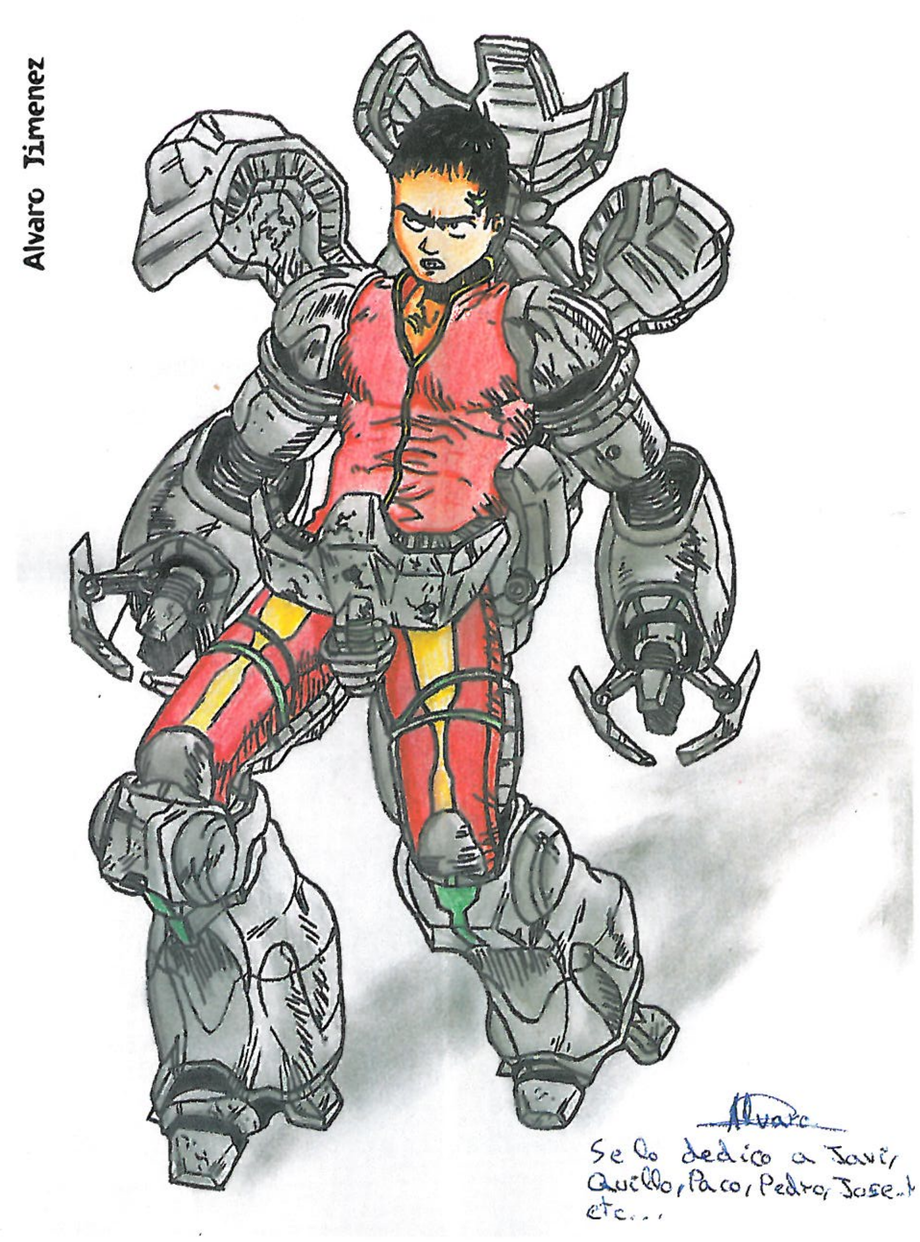
Otra mejor: ¿Alguien se pasa los juegos que analizáis? (Si es así, mis felicitaciones a quien se haya pasado Los Pitufos y Tarzán).

No, si te parece nos dedicamos a transcribir las notas de prensa que nos mandan las compañías como hacen los suplementos de ocio de los periódicos, ¡No te fastidia el tío! Pues claro que nos los pasamos, aunque algunas veces nos toque sufrir no solo con los juegos que tu citas, hay otros como Barbie o Spice World por los que al tío David y a mí nos tenían que haber dado la Medalla de Honor con hojas de roble por sufrimientos por la Play.

¿Por qué Capcom, Infogrames y compañía no contratan como programadores a los personajes de "Al salir de clase"? Ellos han acabado un videojuego en dos semanas.



Adrián Vázquez



Bueno, hay lectores como alguno que nos ha escrito, que se han pasado el FFVIII en 9 horas mas o menos y luego nos escriben preguntándonos dónde está esto y lo otro, ¡La vida es "asín..."!

Bueno, me despido, pero no sin antes deciros que mi ídolo no es ningún cantante famoso, ni ningún actor, sino el señor don Alberto Minaya, el "dire" de una revista que se apunta a todas las movidas de videojuegos y dirige un programa de radio (la leche).

Tío, te acabas de llevar el premio al pelota más grande del siglo XXI, y eso que no hemos hecho más que empezarlo. Me pienso vengar de la vergüenza que me has hecho pasar en la redacción cuando han leído esta carta. (de todas formas, ahora que no me oyen, gracias)

URGENCIAS

Santiago Arévalo
Puerto de Santa María (Cádiz)

Cómo estáis, genios. Me llamo Santi. Os escribo para deciros que es una revista completa y económica, y me la compro todos los meses, aunque me he pasado el nº1 y mis viejos no me dejan pedirla. Tengo que deciros que me haríais un gran favor a mí y a mis amigos que publiquéis la carta lo antes posible, porque es muy urgente. Os dejo con mi vida y ahí van las preguntas:

He oído a otros playmaníacos decir que escuchan La Noche Más Loca y no tenemos ni la menor idea de lo que es. Nos hemos imaginado que es un programa de radio y, si es así, dinos el horario y la cadena, porque nos interesa mucho.

La Noche Más Loca es un programa de variedades, cachondeo y videojuegos que se emite en Top Radio de lunes a sábado a partir de las 10 de la noche. Se oye en casi toda España y estamos luchando por suprimir ese "casi". En Cádiz, lamentablemente para nosotros, todavía no se sintoniza pero tiempo al tiempo.

En el número 17 habéis puesto en la incubadora a Tenchu 2, pero no nos habéis resuelto la duda de si es para la Play 1 o para la Play 2.

Al menos por ahora, los juegos de incubadora y examen siguen siendo de Play 1, y los de Play 2 son los que salen en la sección de Play 2, o en reportajes especiales, como el del E3. Cuando ya salga la Play 2 en España, y ya estén en las tiendas la consola y sus juegos, las cosas cambiarán, pero hasta entonces, así va el tema. Eso quiere decir, por si acaso alguien no se ha enterado todavía, que Tenchu 2 es para Play 1 (desde luego, cuando lo vimos funcionaba perfectamente en la Play 1, así que no hay duda alguna).

En el Tekken 3, hemos desbloqueado a todos los jugadores para jugar con ellos, pero en el modo theater nos falta una cosilla en blanco abajo del todo a la izquierda, y no sabemos que coño de jugador es.

Como no especifiques más, no sabemos a que te refieres.

¿Saldrá una especie de adaptador u otro modo para que los juegos de Play 2 valgan para la Play 1?

Piensa bien lo que acabas de decir, ¿Tu crees que Sony se molestaría en sacar una consola de 128 bits si los juegos de esta pudieran funcionar en una de 32? Creo que la respuesta es evidente. Ayyy....

Bueno, espero que me la hayáis publicado y le digáis a mi hermana que no se pique con los juegos de lucha que un día me va a sacar un botón del mando por atrás.

Oye hermana, no te piques con Santi que luego le dejas en ridículo y nos tiene que escribir pidiéndonos ayuda. Ya está dicho.

P.D. Espero que vuelva Nimué o al menos que escriba, ¡hasta otra!

¡Donde andará esa también...!

DE BUEN ROLLO...

Juan Úbeda
Madrid

Hola, soy Juan y os escribo para deciros que hace unos meses compraba una revista llamada Play... y un día se me ocurrió comprar la PSM. Desde ese momento me di cuenta que esa revista era una mierda. Nada más mirarla me suscribí a vuestra revista y me alegró haber encontrado una revista de tanta calidad. Por cierto, "La Noche Más Loca" es la kaña.

Oye, no nos mola que os metáis con las demás revistas, entre otras cosas porque somos amigos de toda la gente que trabaja en ellas. Esta es una sección de buen rollo.

Bueno, varias preguntas: ¿Es verdad que van a subir la PS2 a 90.000 pts?

No, ya hemos dicho que el precio oficial que nos ha facilitado Sony es de 74.900.

¿Qué es Syncronized Light Gun Controller?

Una pistola, como las de Play, que se usa en ciertos juegos.

¿Qué es mejor Manager de Liga o Premier League?

Es lo mismo

Tengo un montón de ganas de comprarme un juego, el Tony Hawk's 2, pero decidme un juego que me vaya entreteniendo hasta que salga (de skate, claro).

Street Skater es una buena alternativa, por lo menos hasta que salga Tony Hawk's 2.

Bueno, ya termino, y perdón por el peloteo, pero es que hay cada mierda revista en el mercado que me cabrea. ¡Ah! por cierto, publicadme a Lamú...

¡Y dale! Que no te gusten no quiere decir que sean malas, cada una tiene su propio estilo y su público en concreto. Te aseguro que cuesta mazo hacer una revista de juegos y que tiene curro para aburrir, así que ninguna es una mierda.

P.D. Regalad pegatinas para la Play.

Pasaremos tu propuesta al Tribunal Supremo.

"PEASO REVISTA SUPERMOLONA"

Daniel Algeciras
Jerez de la Frontera (Cádiz)

Hola, PSM.
Me llamo Daniel y tengo 12 años, y os pido por favor que me publiquéis esta breve carta. Voy a haceros algunas preguntillas.
Si quiero alguna revista atrasada ¿cuánto me cuesta todo en total?

El precio de la revista, más 300 pelas de gastos de correo, así que si tienes varias atrasadas, pídelas todas a la vez y te ahorrarás tener que volver a pagar los gastos cada vez que pidas una.

Y aunque no pare de pensarlo, ¿me podríais decir qué significa PSM?

Ya lo hemos dicho: "Peaso Revista Supermolona". No, en serio, no significa nada en particular, son unas siglas.

¿Qué tal Star Ixiom?

No es nada del otro jueves, no está mal.

¿Jedi Power Battles tratará sólo de pelear o de aventura como el otro Star Wars?

Es una aventura a base de ir peleando. Léete el análisis del número pasado.

¿Creéis que está bien que me compre MediEvil 2?
Pues claro que sí. Es una pasada y además es baratito.

¿Me podríais decir la puntuación de Xena, la Princesa Guerrera?

8'1, lo tienes en la sección de Escaparate.

Bueno, ya me despido. Sois los mejores y la revista es lo más "caña", como sigáis así os pondréis por encima de todas (lo deseo). Hasta la vista y ya os escribiré algún otro día.

¿MERECE LA PENA?

Rubén Martín
Vía e-mail

Hola, amigos de PSM, soy un fiel comprador de la revista (aunque el e-mail tiene el nombre de mi hermana) y quería preguntaros sobre varios aspectos:
Driver 2, ¿qué pasa? Os preguntaréis, pues que hace un mes leí que ya estaba bastante avanzado y este mes no se oye nada al respecto ¿cuándo saldrá?

Paciencia, ya queda poco. Entre este mes y el que viene.

¿Será Tenchu 2 tan bueno como decís? Espero que sí.

Si decimos que es bueno, ten por seguro que lo es, si no diríamos "no está mal" o "no te lo recomendamos", siendo suaves.

El precio de la Play2 decís que será de unas 57.000 pts pero ¿qué traerá la consola? Seguro que merece la pena.

Ya hemos dicho que es de 74.900. Lo estamos repitiendo tantas veces para que os deis por informados. Aunque sea un poco elevado, creemos que merece la pena ya que por el mismo precio, incluso es algo más barato, te llevas un DVD de última generación y una consola con las impresionantes características que tiene Play 2, juzga tú mismo.

Eso es todo, gracias por vuestro tiempo, y felicidades por la "peazo" revista que editáis. Un saludo.

¡AUPA!

Santiago
Vía e-mail

¡Aupa!
Soy Tito desde Gipuzkoa, un fan incondicional de vuestra revista. Os escribo porque en el nº 17, leí un truco acerca del Syphon Filter 2. Con este truco, se podía jugar en modo difícil para poder ver los videos ocultos. A pesar de haberlo intentado repetidas veces, no he conseguido jugar en el nuevo nivel, (o no me he enterado si estaba jugando en un modo más difícil). Mi petición es que me expliquéis de una mejor forma como conseguir el modo difícil. Si aparece algún sonido que lo indique, si las teclas hay que mantenerlas pulsadas o no... y todo eso. Muchas gracias por vuestra ayuda y felicidades por el gran trabajo que hacéis.

Creemos que está clarito. Léetelo mejor, sobre todo la parte donde dice que tienes que oír un sonido cuando introduces el código correctamente y aparecerá una nueva opción llamada trucos en la parte inferior de la pantalla de opciones. De nada...

MIMAMAMEMIMA

Javier Muñoz
Elda (Alicante)

Hola consoleros/as. Soy Javilongas ¿os acordáis? Mi mamá no me castigó a pagar la factura de la luz. Qué buena es mi mamá. Vuestra revista es la mejor de la gama de la Play, lástima que sólo la tenga desde el número 6. Todas las portadas son "acollonantes", y me molan mazo. Las secciones también me gustan. Mis favoritas son A Examen y PSM Responde. Ahora, tras el peloteo reglamentario, vamos a las preguntas:
He oído que van a sacar un juego de Digimon para la Play, ¿Es verdad? ¿Cuándo saldrá?

Si, saldrá en Noviembre.

En un programa de TV que se llama TPH, salió un personaje analizando Crash Bandicoot 4, y eso me mosqueó bastante. ¿Es verdad?

Lo patético es los análisis que hacen de los juegos y las listas de éxitos. ¿Cómo pudo estar Barbie en el nº1? Con esto te harás una idea de lo que controlan de juegos. En fin...

Ahora me ha dado por viciarme al NHL 99, y he ganado la liga con todos los equipos disponibles, y el Play Off y la Copa del Mundo (así la llamo yo) también. Si sigo, ¿me darán algo? ¿Cuál es vuestra opinión de este juego?

Si te gusta el Hockey, es uno de los mejores que hay de este deporte.

Tengo de videojuegos: NHL 99, Tony Hawk's, Resident Evil 3, Driver, Dino Crisis, Tekken 3, FIFA 2000, Moto Racer 2, GT2 y Metal Gear Solid. Son buenos todos, ¿no? ¿Cuál me recomendáis más?

Tú mismo has respondido parcialmente a esa pregunta con el dibujo que nos has mandado. Si te gusta Syphon Filter, ¿a qué esperas para conseguirte la segunda parte? Y si te van los de coches, no te quedes sin probar el TOCA. Es buenísimo. De lo mejor que ha pasado por la redacción en juegos de coches. Además no puedes perderte el



increíble Parasite Eve II o Vagrant Story, dos auténticas joyas de la corona de Squaresoft.

Bueno, os mando un dibujo hecho por mi amigo "Grandullín". Decidle hola al nene. El pobre cayó en las redes de la Nintendo 64. NO CAMBIÉIS. Adiós, tíos.

UNA DE CHARLAS
Sergio Zofío
Madrid

Hola, Grandiosos y Alabados Dioses de ese pedazo de consola gris (Tito Alberto y Tito David), de la super PSM y de ese cacho programa de radio. Os habla Sergio (vuestro súbdito). Tengo 16 años y esa máquina celestial, diosa de todas las máquinas grises hasta el 26 de Octubre, del color más bonito jamás creado, desde hace un año.

"Estoy preocupado". Desde que dieron la noticia de que iban a fabricar la hermana mayor de mi "Dios gris", no duermo por las noches, sabiendo que en el momento que salga va a quedar desfasada y aunque digan que van a convivir "la negra" y "la gris", yo pienso que no. La gente irá desechando la PSX e irá comprando la PS2, aunque habrá algunas personas que la veneren como yo, pero seremos pocas.

También me he enterado del lanzamiento por parte de Sony de una tal PsOne, y que tendrá incorporada una pantalla LCD, ¿igual que la primera? Así que la original se irá al garete con más razón con la salida de las dos, PsOne, y PS2. También dicen que seguirán haciendo juegos para PSX, pero yo no estoy tan seguro, la gente se echará a la PlayStation2 como perros rabiosos persiguiendo a Modogüei desnudo por medio del desierto, dejando de lado la única, genuina y original gris, la que marcó un antes y un después en la era de las consolas. Y a los resignados que sueñen con tener una PS2 entre sus manos el día 26 de Octubre, que vayan ahorrando 80.000 (casi 100.000) cucas, para comprar consola, mando, y juegos ese día. Y los que no tengan dinero suficiente para comprarla, que se abastezcan de juegos para su consola en estos meses.

Hala, ahí queda mi historia, reflexiona sobre ello.

Seguro que responderéis que no me entero, de que van a seguir sacando juegos para la Play. Pero no estoy tan seguro, mirar lo que pasó con la N64... Las desarrolladoras de juegos se gastarán el dinero en hacer juegos para una consola más potente y que va a tener más éxito, y no en una consola antigua y menos potente. Y ahora, aparte unas preguntillas.

Antes de cambiar de tema, sigamos con las reflexiones. La PsOne es una especie de PS1 en miniatura, una especie de versión portátil, sólo que sigue necesitando enchufe (por lo menos por ahora vete tú a saber si acabarán sacando una batería especial, tipo las de las cámaras de vídeo, para conectarla a la máquina, no estaría mal la cosa). Aunque sea una carcasa más pequeña, en esencia la consola sigue siendo la misma. Ya se han producido antes cambios en el diseño de la PS1, éste es, simplemente, el más radical que han hecho hasta ahora, pero se siguen usando los mismos juegos que has usado hasta ahora en la gris de siempre.

En cuanto a que la PS2 sustituya a la original, pues qué te vamos a decir, es ley de vida. Lo mismo que la PS3 sustituirá a la 2 en unos años. Lo mismo que la SNES sustituyó a la NES, etc. Lo de que los desarrolladores hayan dejado de trabajar para la N64, no se debe sólo a la llegada de máquinas más potentes, sino más bien a que los resultados de sus lanzamientos en esta consola no han respondido a las expectativas que tenían, y han preferido concentrar sus esfuerzos en otros sistemas que tengan mayores posibilidades de éxito (según la propia forma de pensar de las casas, que no es sólo cosa nuestra). Esa es la principal razón por la que tantos desarrolladores se han pasado de la N64 a la Dreamcast y la PS2. Y también es normal que la gente tenga ganas de probar consolas más potentes. Ten en cuenta que incluso muchas compañías que nunca se habían planteado programar para consola, al ver la potencia de la PS2, se han decidido a probar, porque creen que se pueden hacer cosas realmente interesantes. Si ellos mismos lo piensan ¿por qué vamos a ser nosotros menos? ¿De verdad no tienes ganas de ver esas cosas tan maravillosas que dicen los programadores que van a poder hacer con la PS2? Nosotros sí, y no por eso nos vamos a considerar unos traidores a la Play, ni nada por el estilo.

Es normal que poco a poco vayan saliendo menos cosas para la PS1, pero Sony tiene intención de mantenerla activa durante bastante tiempo, ¿Por qué sino iba a sacar la



PsOne? ¿Sólo por sacarse unos pavos extra rápidos? Si este modelo saliera y no tuviera juegos que utilizar, la gente se rebotaría bastante, y es de suponer que eso acabaría por perjudicar a Sony, aunque sólo sea en su reputación, algo que no creemos que le interese. Pero bueno, habrá que ver cómo evolucionan las cosas para estar seguros. Mientras tanto, sigamos con tus preguntas.

He jugado al WWF Smackdown y me parece genial, ¿me podéis recomendar algún otro juego de lucha libre por el estilo y que sea buenecillo?

Ya tienes el mejor, así cualquier cosa que te recomendemos te va a parecer decepcionante en comparación con él. Sigue con lo que tienes, pero si quieres otros nombres, está el WCW Mayhem o el ECW Hardcore Evolution, pero son, como ya te hemos dicho, inferiores al Smackdown. Tú mismo.

Me encantan los juegos de coches y tengo CMR 2, GT, GT2, TOCA y cía. En vuestra revista nº 17, en el apartado de "A Examen" dais como nota a Rally Championship un 8. He leído en otra revista X (que no compro ni por asomo), que Rally Masters es la repera de bueno. ¿Me merece la pena comprarme otro aparte de CMR 2? Si es así ¿cuál?

En el número anterior te habrás leído lo del último TOCA (porque te la has pillado ¿no?), así que ya sabes por dónde van las recomendaciones. Buenísimo. En serio. Y el NFS: Porsche 2000 tampoco se queda manco, sobre todo en lo que se refiere a variedad.

¿Hay algún truco para CMR 2?

Paciencia, estamos tratando de conseguirlos. No dejes de mirar la sección de trucos en los próximos meses. Si encontramos alguno, allí lo verás.

Si alguien quiere cartearse con un fan incondicional de la Play, podéis escribir a esta dirección:

Sergio Zofío Martínez
C/ San Elías nº1; 3º1
28026 Madrid

Gracias por dejarme este espacio en vuestra preciada revista.
P.D: Si me publicáis la carta, juro que nunca compraré otra revista de consolas y seré fiel a la PSM, que no, que es broma...

PSM.- ¿Cómo que broma? Mira que la borramos entera ¿eh?

REGALOS

José María Martínez
L'Ametlla del Vallés (Barcelona)

P.- Cómo va amigos y buenos redactores de la PSM, mi nombre es José María (José). Es mi primera carta pero no va a ser la última. Quiero decir que el dibujo de la PSM nº 18 página 87 del Seifer y Edea está un poco desproporcionado, aunque felicito al autor porque dentro de lo que cabe es un buen dibujo.

PSM.- En estos casos siempre decimos lo mismo: si creéis que lo podéis hacer mejor, demostradlo. Enviadnos vuestro dibujo y que se vea.

P.- Quiero hacer unas preguntas:
¿Tenéis algún tipo de truco para el viejo juego Rapid Reload?

PSM.- Todos los trucos que teníamos de juegos anteriores a los de este año están saliendo en la Enciclopedia del Truco. Eso quiere decir que, si no está ahí, es que no lo tenemos.

¿Me podéis regalar algún juego de rol?

Que más nos gustaría a nosotros que poder regalaros todo lo que queráis. De momento la única manera que tenemos de hacerlo es mediante los concursos. No te cortes y participa.

¿Haréis más especiales de Bikinis?

Te ha gustado ¿Eh? Nuestros dibujantes se pirran por las chicas de los videojuegos y seguro que algún día hacemos otro especial de otra cosa, tranqui.

¿Vale la pena Dragon Valor?

Todavía tenemos que ver la versión final, pero la verdad es que, para lo que esperábamos de él, nos ha resultado bastante decepcionante. Una lástima, porque tenía muy buen aspecto, pero no es ninguna maravilla. Te aconsejamos que le eches un vistazo a Legend of Dragoon.

¿Hay alguna dirección de Internet para poder ver a las heroínas de la Play como vinieron al mundo?

Alguna habrá por ahí, pero no sabemos decirte.

Gracias y perdón por no poner los acentos, pero es que no tenía ganas.

Claro, y nosotros si ¿no?

CARTA 17-07-2000

Laura Martínez
Navarra

Hola, me llamo Laura y soy una lectora de vuestra magnífica revista. Me gustaría felicitar a Ramón González y Daniel Navarro (salieron en la revista nº17). Tienen toda la razón. Cuando pasó lo del chico de 17 años y su queridita katana (que no tiene nada que ver con el sable de Squall), todos los periodistas estaban muy mal informados sobre lo sucedido. Todos, y digo todos ellos, dijeron que la culpa era del juego ¿pero qué coj**** dicen? El juego va principalmente del "amor" (yo creo que es por el "prota", que está buenísimo) La culpa es de esa persona, no del juego. Aunque él quisiera parecerse al "prota", no lo ha hecho bien por:

Su arma era un sable-pistola (un arma que no existe) y no una katana.

El personaje del juego no mató a sus padres. Él era huérfano por una guerra.

Y lo más importante: El argumento principal es el "amor".

Además, creo que han usado la excusa del juego para decir que la mayor parte de la culpa la tenía el juego. A mí me parece que es una vergüenza porque este tipo de noticias duele (cuando culpan a los juegos).

Bueno, la verdad es que los medios se han dado cuenta del error que cometieron y han rectificado lo que han dicho. De todas formas esperamos que la próxima vez se lo piensen antes de hablar.

Bueno, antes de irme quiero preguntar: ¿Para cuándo saldrá en España la peli de Final Fantasy? ¿Tendrá el mismo "prota"?

Más o menos para verano del año que viene y la historia no tiene nada que ver con ninguna de los anteriores juegos. Si quieres más información echa un vistazo a la sección Monitor de nuestro número 16 o a la dirección www.finalfantasy.com donde podrás además ver algún trailer de la peli.

¿No creéis que el personaje de Final Fantasy IX es un poco cabezón? Yo y mis amigos creemos que sí.

Va un poco sobre gustos. Cloud si que era cabezón, por ejemplo...

¡Ah! Antes de despedirme me gustaría dar mi dirección a chico/as a los que le gusten los juegos de rol, etc... Es:

Laura Martínez Azanza
C/ Aralar, 4 - 2º Dcha
CP 31002 Pamplona
Navarra
Saludo a mis compis y me despido ¡Agur!

¡SUSCR

Remite el boletín adjunto
por carta o fax a:
MC Ediciones S.A.
Pso. San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 58
FAX: 93 254 12 59

PSM

Deseo suscribirme a PSM por un año (12 números) al precio especial de 3.780 pts. (30% de descuento sobre el precio de portada.

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... **C.P.** ....
Teléfono ....

Forma de Pago

- ☐ Adjunto talón nominativo a **MC Ediciones S.A.**
- ☐ **Tarjeta de crédito**
- ☐ **VISA** (16 dígitos) ☐ **American Express** (15 dígitos)

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del Titular: ....
Caducidad: ....

Firma

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
Nº: .... **Población:** ....
C.P. .... **Provincia:** ....

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de Control) (Nº de Cuenta o libreta)

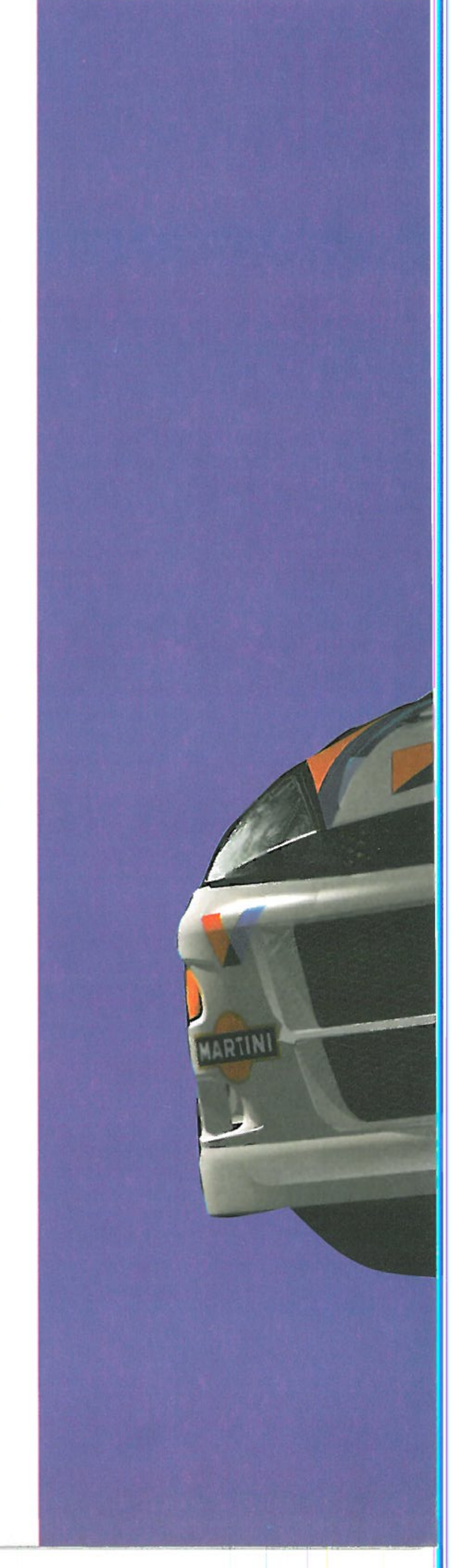
Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con ésta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del Titular

................., a .... de .... de 199...

(Provincia) (Fecha) (Mes)



ÍBETE!

Gana uno de los diez juegos Colin Mc Rae 2 de Codemasters que sorteamos entre todos los suscriptores.

No pierdas esta oportunidad de hacerte con uno de los mejores juegos de coches de la historia.





¿Te acaban de regalar una PlayStation y no sabes que juego elegir?. Entonces estás de enhorabuena, hemos confeccionado para ti esta lista clasificada por géneros para que no te despistes cuando vayas a la tienda y te sientas agobiado ante la maraña de títulos que pueblan las estanterías. Algunos llevan entre paréntesis el nombre "Platinum", esto quiere decir que son reediciones del juego a unos precios que rondan entre las 3000 y las 4000 Pts. Son una buena oportunidad de hacerte con exitazos a mitad de precio. En la lista no están todos los que son pero si son todos los que están, por lo menos son los que en nuestra modesta opinión merecen la pena.

Aventuras y Rol

ALUNDRA 2 7,4

PSM nº17

Esta segunda entrega se basa sobre todo en los puzzles mezclados con un gran número de secuencias cinemáticas, todo ello en 3D poligonal, y con un diseño de personajes divertido y extravagante. La fórmula de los puzzles resulta adictiva y es lo suficientemente largo para mantener a los aficionados al rol de acción delante de la consola bastantes horas.

DINO CRISIS 9,3

Aprovecha el motor de Resident Evil y lo mejora, pero no podremos evitar acordarnos de dicha saga cuando nos pongamos con este título. Se mejoran los gráficos y ambientación 3D. Todo, empezando por los puzzles, tiene una base más lógica y científica que fantástica, lo que lo hace más asequible. Se agradecería que arreglaran los múltiples cambios de cámara dentro de una misma habitación y el control.

EL MAÑANA NUNCA MUERE 6,9

PSM nº 12

Aunque cuenta con una buena variedad de misiones, no deja de ser un juego de acción bastante normalito al que le falta profundidad. Manejaremos a 007 a lo largo (aunque más bien habría que decir corto) de una serie de misiones. No está mal, pero no habría costado tanto esfuerzo haberlo hecho mucho mejor, simplemente con haberlo hecho como prometían en sus versiones previas. Traducirlo y doblarlo también habría ayudado.

EXPEDIENTE X 8,1

Mulder y a Danna Scully, dos agentes incansables del FBI que no se detienen ante ningún reto se han metido en un problema demasiado grande para ellos solos. Por esa razón Craig Willmore (el papel que tomarás en el juego) tendrá que aventurarse en el único capítulo de Expediente X que nunca será retransmitido por televisión. Buen desarrollo, ideal para los amantes de las aventuras gráficas en primera persona.

FEAR EFFECT 8,6

PSM nº16

Un gran juego con una excepcional historia, una excelente ambientación al más puro estilo anime (a pesar de estar hecho en América) y un diseño de personajes también magnífico. Por desgracia, a pesar de ocupar 4 discos, es demasiado corto, el desarrollo muy lineal y el control es, sin duda lo peor, detalles que impiden que se convierta en uno de los mejores juegos de Play jamás hechos.

FINAL FANTASY VII (PLATINUM) 10

¿Qué todavía no lo tienes?, baja ahora mismo a comprarlo. Te guste o no te guste el rol, este juego no puede faltar en la colección de nadie que tenga una PlayStation. Es grandioso, larguísimo, bellísimo, absorbente (más de 70 horas de juego). Poco podemos decir que no se haya dicho de este juego. Aunque vaya a salir FF VIII, primero juega con este, nunca te arrepentirás.

FINAL FANTASY VIII 9,8

"Yo estuve aquí..." Con esta frase empieza Final Fantasy VIII, introduciéndonos en una aventura más allá del tiempo y el espacio que se desarrolla en un planeta atacado por poderes capaces de hacer temblar al más valiente de los humanos... Excepto a un hombre desconocido llamado Squall. ¿Será el salvador?

Square renueva la saga con un nuevo sistema de magias, fondos con más riqueza de detalles y una banda sonora impresionante. Todo ello sin olvidar los estupendos vídeos que superan con mucho cualquier cosa que halláis visto en un juego. Final Fantasy VIII no os decepcionará, aunque eso sí amigos, recordad que las sagas "Final Fantasy" no tienen porqué tener ninguna relación unas con otras, las historias y personajes siempre son nuevos.

GALERIANS 8,8

PSM nº19

Galerians es un juego absorbente, con una intrigante historia, escenarios tétricos que te envuelven y te obligan a terminar el juego.

Si te gustan los juegos de "Survival Horror" no debes dejar de pasar este juego.

GRANDIA 9

PSM nº15

Una larga y completa aventura en dos discos que va creciendo en escala e intensidad a medida que nos metemos en ella.

Enormes pueblos 3D poligonales para explorar y gran cantidad de personajes de sprites con los que hablar, y todo ello con un sorprendente nivel de detalle, aunque otros detalles no están a la misma altura, como es el diseño de los "dungeons" y el sistema de lucha.

JADE COCOON 8,9

PSM nº13

Una aventura de rol, con una historia completa e interesante, similar a Pokémon en el aspecto de captura de monstruos para usar en los combates, en lugar de llevar a un grupo de héroes. Como Levant, joven maestro de la crisálida, tendrás que salvar a tu pueblo de una terrible maldición, moviéndote por una serie de escenarios renderizados hasta el más mínimo detalle.

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA 2: VIVA LAS VEGAS 7,1

PSM nº18

Jungla de Cristal. Trilogía 2 es una aventura de acción con tres juegos diferentes de conducción, disparos y aventura en tercera persona. En líneas generales es igual a la primera parte, sólo que cambiamos de escenario hasta Las Vegas. Es un juego muy largo que garantiza horas delante de la pantalla. Una pega: los gráficos.

LA AMENAZA FANTASMA 7,3

Aventura 3D que reproduce casi íntegramente el argumento de la película. Se trata al fin y al cabo de un título de Star Wars, lo que significa que está por encima de la media, pero no está al nivel al que nos tiene acostumbrados Lucas con sus juegos anteriores. Buen sonido, música y doblaje, pero control y jugabilidad desesperantes, así como gráficos y originalidad que dejan mucho que desear.

LEGEND OF LEGAIA 7

PSM nº19

Una extensa aventura de rol enteramente realizada en 3D, tanto escenarios como personajes. Tiene un excelente motor de combate que hace que las peleas resulten lo más entretenido del juego, ya que ni la historia ni los personajes consiguen enganchar lo suficiente. Sobre todo estos últimos están algo faltos de personalidad.

MEDAL OF HONOR 9,6

PSM nº12

Un juego que, sin hacer demasiado ruido, se ha

hecho con una de las notas más altas de PSM. La aventura se desarrolla en la Segunda Guerra Mundial y manejas a tu personaje con vista en primera persona, al estilo Doom. Es increíblemente bueno tanto gráficamente como en el apartado de sonido. Envolvente, adictivo y jugable. Es un producto Spielberg, que más podemos decir... Ah si, que corras a comprártelo.

MEDIEVIL 2 9,1
PSM nº15

Divertido, con un gran sentido del humor, superjugable y un montón de adjetivos más se nos ocurren para un juego que no debe faltar en tu colección. Sin duda alguna, Sony nos ha vuelto a sorprender con una maravillosa secuela de un maravilloso juego. No hay nada igual en PlayStation en su género.

METAL GEAR SOLID 9,8

Un juego que lleva al máximo la tensión que se puede conseguir con la mejor de las películas. En el juego serás Snake, un agente reclutado por la agencia para una misión que solo alguien como tú es capaz de realizar. Tendrás que infiltrarte en una base terrorista para desbaratar el lanzamiento de unas cabezas nucleares. Acción a raudales, animaciones en tiempo real que te dejarán boquiabierto, y un sinfín de detalles nipones que hacen que sea la obra maestra del año.

MISSION: IMPOSSIBLE 8

Las viejas agencias como la CIA están anticuadas y obsoletas, el mundo ahora está bajo amenazas mucho mayores de lo que nadie puede imaginar. Ahora la seguridad del mundo depende de la IMF (Impossible Mission Force) una agencia con los mejores hombres y mujeres del mundo.

En Mission Impossible tomaremos el papel de Ethan en algunas de las misiones que se parecen bastante a las de la película de acción. Gráficamente le falta fluidez y el control es bastante lioso.

NIGHTMARE CREATURES 2 9,2
PSM nº17

Un juego de terror de lo más absorbente y tenebroso. Unos escenarios impactantes y unas criaturas espeluznantes, que hacen de Nightmare Creatures II un juego emocionante y con mucho que ofrecer. Acción a raudales y sangre por todas partes, para hacer llegar el terror a tu videoconsola de la forma más idónea: con más terror que nunca.

RESIDENT EVIL 3: NÉMESIS 9,1
PSM nº14

A pesar de ser el mejor gráficamente de toda la saga, no te extrañes de que su puntuación sea inferior a las anteriores entregas. La verdad es que ya están estirando demasiado la misma historia. Aún así, te recomendamos que te hagas con él, ya que te lo pasarás de muerte.

SHADOW MADNESS 7
PSM nº15

Aunque ocupe dos discos, este título desarrollado en los estudios americanos de Crave demuestra que todavía tienen que mejorar para poder competir con las grandes producciones japoneses. Está lleno de buenas secuencias de vídeo, con una historia interesante y una banda sonora que la complementa perfectamente, pero el diseño de personajes, el sistema de lucha y otros detalles la estropean.

SILENT HILL 9

Los problemas comienzan cuando Harry Mason tiene un accidente en la carretera justo antes de llegar a su destino de vacaciones. Al despertar Harry descubre que su hija a desaparecido, mira a su alrededor y descubre que ha llegado a Silent Hill, el pueblo donde sus peores pesadillas se harán realidad. Un título muy al estilo de Resident Evil pero que incorpora grandes novedades al género Survival Horror. Los puzzles se suelen resolver tras leer una serie de pistas en forma de "metáforas" que nos cuentan lo que debemos hacer.

SYPHON FILTER 2 9,5
PSM nº14

Quizá la primera parte tuviera algo más de puntuación por la originalidad que demostró en su día. Pero no te equivoques, esta segunda parte, a pesar de mantener los mismos gráficos, es tan buena o mejor que la primera. Lo mejor de todo es el doblaje, realizado por los mejores actores de doblaje del mundo, o sea, los españoles. Una perfecta continuación con uno de los mejores argumentos vistos en la Play.

TOMBI 2 8,4
PSM nº19

Para la secuela, el desarrollador Whoopee Camp ha mantenido todas las cosas que hicieron el juego tan grande, a la vez que ha realizado un gran número de mejoras y añadido nuevos elementos (sin mencionar la realización en un mundo completamente poligonal).

TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION
8,9

Vuelta a los orígenes de la saga, en un doble sentido. Se descartan algunos de los cambios que se han ido introduciendo en las sucesivas entregas de la serie y han resultado menos populares. Por otro lado, se nos brinda la oportunidad de conocer de primera mano los inicios de Lara, con una pequeña aventura de cuando era adolescente. Mejor que la tercera parte, y una aventura nueva y diferente.

Beat'em up (o juegos de lucha)

DEAD OR ALIVE
9,5

Para nosotros (y muy a pesar de los amantes de Tekken) el mejor juego de lucha sin armas que hemos podido ver en Playstation. Una increíble y perfecta conversión de la recreativa que incluso llega a superarla en algunos aspectos. Los luchadores y sobre todo las luchadoras se mueven alucinantemente bien a la increíble velocidad de 60 frames por segundo. Lleno de llaves y golpes espectaculares, buen humor y muchos argumentos de pecho. Cómpratelo y verás lo que es bueno.

EHRGEIZ 7,6
PSM nº 13

Juego de lucha cuyo mayor atractivo es usar a personajes como Cloud, Tifa, Sephiroth y otros conocidos de Square y los subjuegos que incluye, que por sí mismos podrían servir para hacer otro título aparte, aunque con el principal inconveniente de que la lucha en sí es bastante floja, en comparación con lo que hay actualmente en el mercado.

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
8

PSM nº17

Los aficionados más puristas de Street Fighter pueden verse decepcionados y que no les convenzan ciertos elementos complicados del juego, o su sistema de combate pero, para los demás, es el juego de lucha más creativo e innovador de Capcom, y además es bastante más divertido que otros muchos. A destacar el modo historia y los diseños de personajes.

MARVEL VS. CAPCOM
6,8
PSM nº15

Podría decirse que es el más complejo de la serie de juegos de lucha de Capcom. La incorporación de varios tipos nuevos de ataques en equipo y movimientos especiales ayuda a que al menos merezca la pena probarlo. Sin duda, los incondicionales de la serie seguirán viéndoles alicientes, pero el resto de jugadores posiblemente vean más de lo mismo.

READY 2 RUMBLE 8,8

Más que un juego de boxeo, parece uno de lucha, por la agilidad y rapidez con que se desarrollan los combates, aunque con la lógica limitación de golpes. Cuenta con un modo arcade, y un modo Campeonato para auparnos a lo más alto del ranking mundial con el boxeador que escojamos. Muy divertido, aunque los gráficos sean demasiado poligonales.

SOUL BLADE (PLATINUM)
9,6

Espectacular, grandioso, adictivo... y todo lo que

se te ocurra para hablar bien de un juego. El mejor CD de lucha con armas que jamás se ha programado. Los luchadores son enormes, las luchadoras preciosas y el modo Edge Master o historia consigue atraparte de una forma como nunca antes hubieras imaginado y además...está disponible en Platinum. Estarías loco si no te hicieras con uno.



STREET FIGHTER ALPHA 2

5

Una buena, pero no perfecta, conversión de la recreativa. Los clásicos personajes de siempre como Ryu o Ken más los nuevos que se añadieron a este Alpha 2. Recomendable para los amantes de la larga saga Street Fighter que no se cansan del género.

STREET FIGHTER EX

7

Un buen intento de llevar los dibujos de Street Fighter al género de los juegos de lucha en 3D. Malos movimientos y penosa respuesta de los controles. Bastante malo y solo recomendable a los fieles seguidores de la máquina recreativa.

STREETFIGHTER EX2 PLUS

6,6

PSM nº18

Uno más, pero que seguro no será el último, de la saga con más continuaciones de toda la historia. Si tienes el anterior, y los comparas, apenas encontrarás diferencia entre ambos títulos. Mucho colorido y algún nuevo personaje bajo la estructura del SF de toda la vida.

TEKKEN 3

9,5

La consagración del mito. Es el mejor de los tres, el que más personajes, movimientos, escenarios y opciones de juego tiene y el mejor gráficamente. Los nuevos modos Tekken Ball y Tekken Force amplían mucho más las posibilidades y la jugabilidad de éste título. Hay publicadas auténticas enciclopedias sobre todos los movimientos, personajes y modos de lucha de este juego e incluso se ha disputado un torneo internacional de jugadores de Tekken en el que uno de los finalistas es un compatriota nuestro; impresionante. Por supuesto que este es otro de los títulos obligatorios a tener.

VICTORY BOXING 2



Mejor que la primera parte porque incluye un mayor número de boxeadores pero poco más. Preferimos Knockout Kings. Recomendable solo para los amantes del deporte de las doce cuerdas.

WCW MAYHEM

6,2

PSM nº 14

Los controles del juego son bastante buenos, fáciles de manejar y cuenta con un buen número de luchadores reales con los que se ha usado el motion capture. Sin embargo, a pesar del uso de esta técnica, los gráficos no están suficientemente depurados y hay mucho "clipping". Además, se echan en falta la gran cantidad de modalidades de juego de otros títulos de lucha libre.

WU-TANG: TASTE THE PAIN

7,9

PSM nº 12

Entretenido juego de lucha, a pesar de ciertas carencias en el control y en el desarrollo gráfico de los escenarios, la gran cantidad de secretos que esconde en su modo historia hará que quieras seguir jugando para descubrirlos todos. Gran variedad de situaciones, personajes, golpes, etc. Divertida opción para 4 jugadores.

WWF SMACKDOWN



PSM nº18

Aunque es fácil de manejar, cuenta con una gran variedad de movimientos. Logra recrear el ambiente de los auténticos espectáculos de lucha libre y cuenta con muchos tipos de combates diferentes. A pesar de tener algún problema, como los comentarios durante los combates, sigue siendo un estupendo juego de wrestling que gustará a los aficionados a la lucha libre.

XMEN VS STREET FIGHTER



Conversión a medias de la recreativa ya que no incluye todos los modos y formas de ataque de la máquina original. Es un remix, por llamarlo de alguna forma, de Street Fighter y Marvel Superheroes. Ya sabes, enfrentamientos de La Mujer Maravilla contra Ryu, el Capitán América contra Chun-li etc... Más de lo mismo sin aportar nada nuevo.

Carreras y Conducción

4x4 WORLD TROPHY

5,9

PSM nº18

Carreras de 4x4 en escenarios tan variados como una playa, una montaña nevada, los templos mayas,... con variedad de coches entre los que elegir. Las carreras son fáciles de ganar cuando coges el coche adecuado. El realismo es nulo, se necesita un milagro para hacer volcar el coche.

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS FEATURING RICKY CHARMICHAEL



PSM nº 12

Hay muy pocos juegos de Motocross para la PSX, por lo que este no tiene mucha competencia. Aunque hubiese mil seguiríamos diciendo que es el mejor juego de motos de cross que hay para nuestra gris. Gráficos de alucine, control de lujo, sonido hiperrealista. Una joya tanto para los que les gusta el Motocross como para los que no.

CHOCOBO RACING

5,1

PSM nº 13

Compite con un buen número de los personajes más conocidos de Square en el típico arcade de carreras. Cuenta con un modo historia que te permitirá acceder a un buen número de secretos y personajes ocultos que harán las delicias de todos los aficionados a los juegos de Square. Para todos los demás consoleros, resultará seguramente demasiado simplón. Imprescindible tomárselo con sentido del humor.

COLIN McRAE RALLY 2.0

9,3

PSM nº18

La tan esperada secuela del mejor juego de rallys de nuestra gris. Gráficos alucinantes y un control de los coches como nunca te hubieras podido imaginar. Lo que menos nos ha gustado es el enorme salto de dificultad que hay entre los niveles, aunque es una pequeña nube que no logra empañar un título tan bueno como este.

CRASH TEAM RACING

9,5

Nitrox Oxide, un malvado alienígena trastornado desde pequeño, ha decidido retar a todos los habitantes de la tierra a una carrera en la que se jugará el destino de la humanidad. Ahora, y gracias a la determinación del Dr. Cortex, todos los buenos y malos amigos del pasado unirán sus fuerzas gracias al Hyper Activador, una máquina que transformará la tierra en una gran pista de carreras.

Todo está en nuestras manos, una vez elijamos a uno de los personajes de la serie Crash Bandicoot (Coco, Puma, Dr. Cortex, Nitro, etc.) deberemos conseguir las cuatro llaves maestras para enfrentarnos al malvado Nitrox Oxide.

Gráficos geniales, un control impecable, gran variedad de modos de juego y muchas horas de juego.

DEMOLITION RACER

8,5

Si alguna vez habías tenido dudas sobre la resistencia de que tienen los coches a recibir impactos o de cuanto puede durar en la carretera un vehículo que está abollado por todos lados, pronto tus preguntas encontraran respuesta. En Demolition Racer nuestro principal objetivo será sobrevivir y ganar todas y cada una de las carreras que nos pongan por delante. De esta forma podremos comprar nuevos coches "más resistentes" con los que poder aplastar a nuestros contrincantes, y cuando digo "aplastar"

digo bien porque habrá que empujar, triturar y destrozar a todos nuestros contrincantes.

A pesar de no disponer de un gran motor gráfico Demolition Racer goza de altísimas dosis de jugabilidad.

DRIVER 9,7

Tanner, un poli, será el encargado de introducirse en una banda de criminales para intentar desbaratar sus planes. La poli se ha enterado que la citada banda necesita un buen conductor experto en fugas y en despistar a la "bofia". Así lo primero que tendrás que hacer es superar una serie de pruebas que te pondrán los de la banda para saber que clase de conductor eres, pruebas como derrapes de 360º, cambios de sentido y muchas cosas más que tendrás que descubrir tu solo. Prepárate por que vienen muchas curvas.

DUKES OF HAZZARD 5

PSM nº17

Planteado como un capítulo especial de la clásica serie de televisión en que está basado, vamos cambiando entre secuencias de vídeo y otras de conducción a lo largo de las cuales se desarrolla la historia. Los vídeos son lo mejor, son completamente originales y están bien hechos, mientras que las secuencias de conducción tienen bastantes fallos.

F-1 2000

9,3

PSM nº16

Posiblemente el mejor juego de F1 del momento, ya que es muy espectacular, y además posee una base de datos completamente actualizada a esta temporada. Nos permite vivir con realismo el vértigo de la F1, corriendo el campeonato de motor más importante del mundo. Sabemos cómo se las gastan los muchachos de EA Sport, por lo que ya sabéis que tipo de juego puedes encontrar.

FORMULA 1 99 7,7

Mejora substancialmente la entrega del 98, pero sigue sin llegar a la altura de los dos primeros, aunque se nota el esfuerzo realizado por volver a ponerse a esa altura. Horribles comentarios y efectos de "clipping". Gran sensación de velocidad, fantástico menú de opciones, buenos efectos de sonido e información actualizada de escuderías y pilotos. Se echa en falta el modo Arcade.

GRAN TURISMO (PLATINUM) 10

Este es el juego que marca las diferencias y el tiempo en Playstation, a partir de ahora habrá un antes y un después de Gran Turismo. Y es que estamos hablando del mejor juego que jamás se ha hecho para ninguna consola sea de la marca que sea y sea del tipo que sea. No hay nada mejor que Gran Turismo, es EL JUEGO. Más de 300 coches que puedes comprar, preparar, vender, lavar y lo que se te ocurra. Exámenes de conducir para obtener licencias sin las cuales no podrás correr en todas las pruebas, los gráficos más increíbles que jamás hayas visto (alucina con el modo Hi-Fi), carreras de hasta 90 minutos de duración y lo que quieras. Gran Turismo y Playstation forman un binomio inseparable, todo poseedor de la consola debería tener este juego para saber hasta donde es capaz de llegar la máquina.

GRAN TURISMO 2 10

PSM nº 13

El juego de coches más grande jamás publicado para la Play, con alrededor de 1.000 coches, todos ellos con unos gráficos prácticamente perfectos, con su propio sonido de motor, con todas las carreras que se os puedan ocurrir, un control estupendo, una música genial... Imprescindible para cualquier aficionado al género.



GRAND THEFT AUTO 2

6,6

PSM nº 12

El primer GTA nos pareció un poco soso. En esta ocasión es mucho más divertido, ya que no sólo tendrás que tener cuidado con los polis, sino que también deberás vigilar que no te calienten el morro los de las bandas rivales. Misiones mucho más entretenidas y esa vista cenital con gráficos tipo Micromachines que no acaban de convencernos. Aún así es un juego con chispa.

LE MANS 24 HORAS

9,3

Aunque dispone de varios modos de juego que, cuando se completan, dan acceso a nuevos torneos y coches, la auténtica salsa la constituye el modo 24 Horas de Le Mans. Nunca se ha reflejado de forma tan realista el efecto de las condiciones meteorológicas. Muy buenos gráficos en alta resolución y control excelente. Pésimo comentarista, y se echan en falta más coches y circuitos.



MICROMANIACS 7,7

PSM nº16

Las carreras de Micro Machines de toda la vida, con la innovación de que manejamos unos simpáticos alienígenas. Muchos circuitos, con una enorme variedad y originalidad, que nos harán pasar unos ratos magníficos. En compañía de amigos, el modo multijugador resulta muy divertido. Es un juego difícil, adecuado para aquellos que busquen retos en su videoconsola. Intenta llevar a tu enano cabezón a la meta antes que nadie, y ve descubriendo todos los secretos de este interesante juego.

NASCAR 2000

5,4

PSM nº 12

Fiel recreación de esta modalidad de carreras, que no resulta la más adecuada para llevar a las consolas. Circuitos ovales y gran velocidad son sus mayores alicientes. Conducir sin cambiar el stick de posición y sin sensación de velocidad no resulta muy emocionante, y las opciones de configuración no ayudan a mejorar el realismo, por lo que acaba haciéndose monótono.

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

9,6

No te defraudará si te gustó la tercera parte y te encantará si buscas un título en el que manejar los coches más rápidos del mundo. Endiabladamente adictivo, fácil de jugar y divertidísimo en modo dos jugadores. Perfecta calibración del mando. Es difícil encontrarle algún defecto.

N-GEN 8,5

PSM nº18

Denominado por sus programadores como el "Jet Turismo" de los juegos de carreras, ya que se trata de competir con aviones en arriesgadas carreras por enrevesados circuitos e ir mejorándolos a base de comprar nuevas y mejores piezas o aviones más potentes. Lo mejor: Sus escenarios y su velocidad endiablada.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

6,9

PSM nº 12

A pesar de tener unos gráficos bastante planos, impropios de un juego con aspiraciones, resulta bastante divertido, gracias sobre todo a la combinación de elementos estratégicos con los propios de los juegos de carreras.

RADIKAL BIKERS

6,8

PSM nº18

Un juego simpático en el que debemos repartir pizzas a la máxima velocidad posible. Además de

la dificultad y opciones de los escenarios, tenemos que luchar para llegar antes que la competencia. ¡Qué no se te enfríe!

RALLY CHAMPIONSHIP



8

PSM nº17

Como primer intento, aunque no tenga la gran variedad de modalidades de juego, posibilidades de ajuste del coche, o el amplio número de circuitos de Colin McRae, es uno de los mejores juegos de rally que hemos tenido ocasión de probar. Gran jugabilidad, una de las mejores vistas de piloto, y escenarios muy realistas.

R4: RIDGE RACER TYPE 4

9,4

El mejor arcade de coches. Gráficos de ensueño y pistas en las que alcanzarás más de 300km/h. Todo esto aderezado con 320 coches que te dejarán de piedra, aunque a diferencia de Gran Turismo para conseguir los nuevos coches tendrás que realizar el mismo circuito contra coches de diferente dificultad (e inteligencia) varias veces, a lo que habrá que añadirle los vehículos que conseguiremos en el modo Extra, que será donde encontremos los coches más salvajes y extraños del mundo. Desde una "motoneta" que llega a 300 antes de que digas "ya", hasta un pepino a propulsión que se clava en las curvas. Muy recomendable.

ROAD RASH JAILBREAK 8

PSM nº16

Nuestro objetivo: liberar a Spaz, el macarra motorista más peligroso de todos los tiempos ¡sacándole de la cárcel! Para eso nos metemos en una banda de motoristas y nos abrimos paso entre sus filas a mamporros, y a toda pastilla por las carreteras americanas, a ritmo de música cañera. Divertido y adictivo, si los gráficos hubieran acompañado, podría haber sido la caña.

ROLLCAGE STAGE 2 8,4

PSM nº16

Si el primer Rollcage ya era bueno, este lo supera en todo: más y mejores coches, más y mejores circuitos, mejores efectos de sonido, magnífica banda sonora, un control mucho más refinado, y tal cantidad de secretos que descubrir (modos de juego, coches, circuitos...) que puede causar graves casos de adicción a los aficionados a las carreras futuristas.

SPEED FREAKS

8,3

Un remix con lo mejor de títulos tan conocidos como Mario Karts o Wipeout.

Con un volante y cuatro ruedas tendrás que abrirte camino a golpe de misil para ser el número uno.

Gusta a toda clase de público, desde los más pequeños hasta los grandes de la casa que buscan un poco de "relax" en el asfalto de la pista.

Altamente adictivo y entretenido.

El control falla un poco, necesitarás algo de práctica para dominarlo al cien por cien.

TOCA 2 TOURING CARS 9,4

La continuación de Toca consigue solventar aquellos fallos de control de los coches que aparecían en la primera entrega, consiguiendo ofrecer una mayor jugabilidad. Además de poder correr el campeonato de turismos podremos participar en otras pruebas como son las copas monomarca y otros acontecimientos especiales en los que como premio iremos ganado coches ocultos. Más jugable que el anterior y con más variedad de pruebas y coches, nosotros preferimos este.

TOCA: WORLD TOURING CARS

9,5

PSM nº19

TOCA: World Touring Cars es el mejor juego de carreras, en su estilo, que hemos probado y desde este momento se ha convertido en un juego obligatorio para cualquier amante de la velocidad y de la jugabilidad, además de ser referencia obligada para posteriores juegos del mismo tipo. Cómpratelo sin dudar ni un momento.

SUPERBIKE 2000

5

PSM nº17

Un juego de carreras de motos bastante mediocre, aunque es muy fácil de jugar y cuenta con una gama bastante completa de motos, pilotos y circuitos. Dispone de una zona muy cómoda de puesta a punto de la moto y todas las superbikes tienen muy buen aspecto. La IA de nuestros oponentes nos lo pondrá muy difícil.

V-RALLY 2 9,4

En esta segunda parte se ha modificado el juego de arriba abajo tanto en su planteamiento, como en jugabilidad, manejo o gráficos. V-Rally 2 es un verdadero regalo para los ojos; basado en tramos y coches reales del campeonato del mundo de rallyes ¡de este año!. Así es como podremos manejar coches tan interesantes como el Ford Focus WRC, el Citröen Xsara Kit Car, el Seat Córdoba Kit Car o el increíble Peugeot 206 WRC, entre otros muchos. Prepárate para uno de los mejores simuladores de Rally de PlayStation.

WIPEOUT 3 9,4

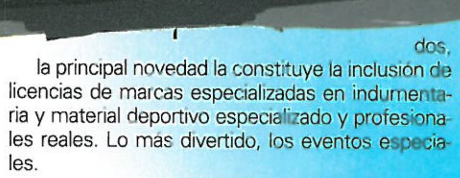
Wipeout 3 es un juego que está muy por encima de sus predecesores, tanto en jugabilidad como gráficos o control, en pocas palabras "se sale". Es muy recomendable para aquellos que han sido fieles seguidores de la serie pero es aún más recomendable para los que no les gustaron los anteriores títulos. Tiene infinidad de modos de juego, secretos y naves con las que el juego os durará mucho, mucho tiempo.

Deportivos

COOL BOARDERS 4 6,8

PSM nº15

¿Más de lo mismo con mejores gráficos? Pues no, los gráficos no están especialmente mejorados,



la principal novedad la constituye la inclusión de licencias de marcas especializadas en indumentaria y material deportivo especializado y profesionales reales. Lo más divertido, los eventos especiales.

CYBERTIGER 7,2

PSM nº15

Segunda incursión de Tiger Woods en la Play, que se supone dirigida a una audiencia más joven y a los que no se hayan enfrentado nunca a un palo de golf, por lo que elimina muchos de los elementos más complicados de modo que resulta fácil meterse en el juego. Gráficamente se queda demasiado corto. Buen control analógico del palo, menos cuando hace falta precisión.

EURO 2000 6,3

PSM nº19

EURO 2000 es un nuevo juego de fútbol que se basa en la Eurocopa y de estilo FIFA. Es interesante por la base de datos de todas las selecciones europeas y por la modalidad de clásicos, pero falla en todo lo demás. Es un mal juego de fútbol superado por muchos de los títulos del mercado. Malos gráficos, escasa jugabilidad, en definitiva, malos partidos, y si eso falla en un juego de fútbol no merece la pena comprarlo.

EVERYBODY'S GOLF 2 8,8

PSM nº15

Golf para todos, tanto si os gusta este deporte como si no, estamos seguros de que más de uno acabará picándose y pasando muchas más horas de las que podía llegar a imaginar. Estética de dibujos animados con animaciones simpáticas. Manejo sencillo e intuitivo. Nuevos personajes y premios extra por victoria.

FIFA 2000


El control analógico ha mejorado hasta cotas nunca alcanzadas por un simulador de fútbol, todas las jugadas que puedas imaginarte son realizables: estrategias, tácticas de fuera de juego, pases al hueco, salidas de los porteros con el L1, que ahora ya no son tan inútiles (nosotros hemos llegado a meter un gol con el guardameta), chilenas, bicicletas, pases de tacón, absolutamente todo lo que se puede ver en un campo de fútbol.

El que quiera arrebatarle el título de Rey a éste FIFA 2000 lo va a tener muy difícil. Tanto si tienes todos los anteriores como si no, este juego es obligatorio tenerlo.

FISHERMAN'S BAIT


Algo nuevo y diferente en la PlayStation: un simulador de pesca, aunque ya empiezan a verse más, éste ha sido de los primeros en salir en nuestro país. Divertido tanto si te gusta pescar como si no, con un uso muy bueno del Dual Shock, a modo de caña de pescar. Tiene el problema de estar entero en inglés, lo que dificulta su manejo.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2
7,9

PSM nº19

El típico juego de olimpiadas, especialmente divertido para juntarse con unos amigos a destrozar mandos de Play. Aunque no todas las pruebas son de simple velocidad, ya que se han incluido algunas en las que lo importante son las combinaciones de botones y la coordinación en las pulsaciones.

ISS PRO EVOLUTION


PSM nº15

Aunque le falta la gran cantidad de posibilidades (liga, copa, mundial...) y licencias de otros juegos de fútbol, seáis o no fans de FIFA, este es un juego diferente que hay que probar si os gusta el fútbol, y podáis decidir por vosotros mismos cuál es mejor. En la Redacción ya llevamos tiempo discutiendo, y la cosa sigue sin quedar clara, pero está claro que aquí no nos van a regalar los goles.

KNOCKOUT KINGS 2000


PSM nº 12

Más parecido a un simulador de boxeo que a un arcade de lucha, aunque cuenta con una gran variedad de movimientos, más propia de estos últimos. Interesantes modos como carrera o combates clásicos, en los que podremos manejar a luchadores de varias categorías diferentes, incluyendo un buen número de boxeadores famosos, o crearnos al nuestro y enfrentarlo a los más grandes. Muy completo.

NBA LIVE 2000


PSM nº 12

Esta entrega de la saga NBA Live es la mejor de todas hasta el momento. Vuelve Andrés Montes con sus simpáticos comentarios, por primera vez aparece Michael Jordan en la serie, puedes jugar con los clásicos de la NBA desde los años 50, jugar contra Jordan en el modo uno contra uno, concurso de triples, capturas faciales de las caras reales de los jugadores con sus gestos y todo, control superpreciso, en fin, ya lo hemos dicho, el mejor de todos.

NHL FACEOFF 2000


PSM nº17

Aunque hace un notable esfuerzo por meternos en la pista de hielo, con buenos movimientos de cámara, melodías para los intermedios y comentarios, todos esos pequeños detalles acaban quedando oscurecidos por un control bastante incómodo y unas animaciones escasas en lo que al número de frames se refiere. La IA de los oponentes es algo mejor que en entregas anteriores.

REEL FISHING
6,5

PSM nº 12

Un simulador de pesca algo más flojillo que otros que ya andan por ahí. Es algo más aburrido y cuenta con menos opciones que, por ejemplo, Fisherman's Bait de Konami. Sólo para los muy, muy amantes de la pesca.

RONALDO V-FOOTBALL


PSM nº18

Uno de los muchos títulos de fútbol, que no nos ha impresionado lo suficiente. Incorpora numerosos modos de juego, pero la jugabilidad no nos engancha en absoluto y las opciones dentro y fuera del campo nos pueden llegar a a aburrir.

SLED STORM
9,1

Ahora y con vistas a los amantes de los deportes de invierno Electronic Arts nos ha preparado un juego realmente divertido, Sled Storm. En este título deberemos tomar las riendas de una Motonieve de altas prestaciones por los senderos más abruptos y complicados que seamos capaces de imaginar.

Música genial (de la mano de grupos como Rob Zombie, Econoline Crush, EZ Rollers y Jeff Dyck), gráficos realmente cuidados y adicción por los cuatro costados. Podrás mejorar tu moto como te apetezca y patearle el trasero a tus competidores mientras los cubres con una estela de nieve.



THRASHER: SKATE & DESTROY
5,6

PSM nº 14

Título que trata de centrarse en la simulación del skating, pero demasiado complicado de manejar, además de que el control no responde muy bien. Gráficos bastante mediocres y un período de aprendizaje demasiado largo, junto con ciertos problemas de jugabilidad hacen que prefiramos seguir con el Tony Hawk, y dejarnos de experimentos.

TIGER WOODS PGA TOUR 2000


PSM nº19

Tiger Woods PGA TOUR 2000 es un juego de golf basado en el circuito americano con golfistas también americanos. Es el juego más realista de los de su género y se cuidan los detalles de jugadores y campos. Lo mejor es la modalidad de partidos por parejas. Largo, realista y divertido, supone un duro rival para el entretenido Everybody's Golf 2.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING


El mejor simulador de skate del mercado. Gran cantidad de escenarios y modos de juego para poner a prueba nuestras habilidades. Fácil manejo, aprendizaje progresivo y posibilidad de mejorar las características de los distintos personajes que se pueden elegir. Buenos gráficos y banda sonora variada.

TRICK'N SNOWBOARDER



PSM nº 12

El Snowboard resulta bastante monótono y repetitivo en su versión informática y este juego no supone ninguna excepción a esa regla. Intenta hacer algo nuevo con la introducción de un modo historia, pero no resulta suficiente para justificar todo el título.

STREET SKATER 2 8,5

PSM nº16

Street Skater 2 es un innovador juego de skateboarding que te da la oportunidad de crear tu propio pista de patinaje. Esta opción, unido a la excelente jugabilidad, que te permite realizar todo tipo de saltos en todo tipo de lugares, hacen de este juego una opción interesante y una gran alternativa a Tony Hawk's Skateboarding.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000

7,5

PSM nº16

El sonido sirve para ambientar al máximo, y los comentarios, a diferencia de otros juegos de fútbol. Lo más destacado son los retos: nos ponen en una situación de una final anterior y hay que superar el desafío que nos proponen (defender el resultado, o darle la vuelta antes de que acabe el partido). Seguramente no sea el mejor simulador de fútbol de Play, pero es una buena opción para todos aquellos que deseen vivir una Liga de Campeones lo más realista posible.

Estrategia

ARMY MEN 3D



PSM nº 13

Una curiosa y entretenida combinación de estrategia y acción, en la que controlaremos a Sarge, parte integrante del ejército verde, que tendrá que moverse por unos escenarios 3D para cumplir una serie de misiones, moviéndose siempre con mucho cuidado, pues un solo paso en falso puede significar la muerte, y tener que volver a empezar la misión, aunque no el juego.

CONSTRUCTOR



Interesante mezcla entre Simcity y Theme Park que enganchará a los que les gusta crear una ciudad y ver como se desarrolla. Un buen juego.

POPULOUS: EL PRINCIPIO 8,3

Eres un dios que tiene que probar su verdadera divinidad, para lo cual tendrás que dominar cinco sistemas solares, un total de 25 mundos. El juego refresca mucho el género de estrategia con unos escenarios muy bien hechos, alto nivel de inteligencia artificial de los personajes (que actuarán de forma automática si ven acercarse un peligro) y un sistema de desarrollo y control bueno. La pieza principal del juego es el Chaman que podrá invocar poderes mágicos que le serán revelados tras orar a los totems de piedra. De esta forma irás entrenando a tus siervos en las artes de la lucha, magia y convicción (podrás transformar a tus enemigos en tus aliados). Si te gusta la estrategia y quieres un juego divertido y muy bueno, esta es una de tus mejores opciones.

COMMAND & CONQUER RETALIATION



Nuevas armas y opciones que le dan un poco más de vida al género. Si tienes un ratón y un cable link podrás pasártelo muy bien jugando contra otro amigo que tenga una PlayStation. Otro C&C que gustará a los acérrimos de la serie.

SIMCITY 2000



Un clásico que nunca muere, si no has jugado nunca es muy probable que te guste. Tendrás que dirigir la edificación de terrenos y controlar el diseño de las carreteras, autopistas y avances tecnológicos. Las construcciones del futuro vale la pena descubrirlas. Un juego muy recomendable.

THEME PARK WORLD



PSM nº16

Theme Park World te ofrece la posibilidad de ponerte al mando de un parque temático y divertir a tus visitantes con atracciones de todo tipo, incluso la montaña rusa. Su control y su jugabilidad te enganchan desde el principio. Un juego indispensable que no se te quedará corto... pero sólo si te van esta clase de juegos.

WORMS: ARMAGEDDON

7,8

Título que enganchará a los amantes de la acción y la estrategia. Entretenido y cachondo como pocos, con gráficos y sonido muy simpáticos, y muy fácil de manejar. Si tienes un amigo la diversión está garantizada. Aunque, hay que tener en cuenta que ni los gráficos ni los demás efectos son precisamente de última generación, pero es que tampoco lo pretenden, su objetivo es divertir y eso lo logran perfectamente.

Plataformas y Arcades

ABE'S EXODDUS

9,2

Supera lo que parecía insuperable. No cambia el estilo del anterior pero le añade muchas más habilidades a tu personaje además de una nueva historia todavía más larga que la anterior. Primero acábate el otro y luego continúa con éste.

APE ESCAPE 8,2

Dos géneros muy queridos, el de las plataformas (al más puro estilo Crash) y el de los puzzles. De esta forma cada uno de los niveles ha sido dotado de sus zonas de "saltos" y de sus momentos de "pensar", con lo cual no podremos ir saltando y disparando a lo loco pues no conseguiríamos nada y tampoco podemos estar meditando todo el rato o a la primera de cambio un tiranosaurio o una planta carnívora dará buena cuenta de nosotros como si nada. Un título bien conseguido que gustará a los amantes de los juegos de plataformas que buscan algo menos de acción y que desean sacar de paseo las neuronas.

BARBIE 3,6

PSM nº 12

La verdad es que este producto está aquí incluido más como advertencia que como juego. No se os ocurra tirar el dinero ni el tiempo en algo así. Es todo un ejemplo de lo que no queremos ver en la PlayStation, y es que hemos visto juegos con un nivel de calidad realmente ínfimo (sirva como ejemplo también el de las Spice Girls), pero éste es difícil de superar. Bueno, no tan difícil, es posible conseguir una peor calidad gráfica y de sonido, y no molestarse ni en traducirlo, pero la mejora de estos factores tampoco contribuiría a que el título fuera más jugable.

BICHOS 7,7

Recrea la acción de la película con una calidad gráfica bastante decente, aunque los personajes se mueven bastante torpemente. Hay que destacar el innovador sistema de puzzles. Por lo demás recuerda a todos los juegos de plataformas, muy especialmente a Hércules, al tener el mismo sistema de objetos extra (conseguir todas las letras de su nombre) y armas especiales. Recomendado para los más pequeños.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

9,7

Este plataformas nos llevará al mundo de los dibujos de la Warner usando como excusa una máquina del tiempo que Bugs activará accidentalmente. Su desarrollo es bastante parecido al clásico Crash Bandicoot. Necesitaremos un número de zanahorias mínimo para pasar al siguiente nivel y podremos adquirir nuevos poderes.

Bastante ameno y divertido, aunque puede resultar algo complicado para aquellos que no han tocado nunca un juego de plataformas.

CAPCOM GENERATIONS

7,7

Los grandes clásicos de las recreativas ya están en PlayStation. Gracias a este pack podremos disfrutar de títulos como 1942, Ghosts'n'Goblins, Son Son o el mítico Commando.

Perfecto para los que echan de menos los tan adorados "Sprites" que nos hicieron gastar todos los ahorros de nuestra infancia delante de una recreativa.

CRASH BANDICOOT 3

9,6

La pasada total. El mejor juego de plataformas hasta la fecha. En esta ocasión si que han renovado las dos anteriores entregas, ya que además de poder jugar también con Coco, la hermana de Crash, es la primera vez que se introducen subjuegos y vehículos que pilotar, como una moto, una avioneta, otra moto pero subacuática etc. Nos quedamos con éste por encima de todos los juegos de plataformas del mercado. Imprescindible.

CROC 2 7,8

Los perversos Dantinis planean el regreso del Barón Dante con la ayuda del recientemente secuestrado gran inventor Gobbo. Mientras tanto,

Croc juega en la playa cuando encuentra una botella a sus piés. Al recogerla encuentra en un mensaje con una huella de cocodrilo, sus padres lo están buscando...

Esta segunda entrega ha sido remodelada con la incorpotación de nuevas tareas que nos permitirán ir avanzando en nuestra aventura. No tendremos que seguir un orden establecido para terminar las fases y si nos aburrimos podremos dejar un nivel para más adelante.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

9

Richter Belmont nos dejó con la miel en la boca en su última caza. Ahora Alucard, un vampiro con honor está dispuesto a derrotar al castillo que hace su aparición una vez cada cuatrocientos años. Este clásico de Konami es una auténtica obra maestra del diseño y la originalidad. A pesar de los años que tiene en PSM cuando llegó a nuestras manos nos dejó pegados a la pantalla durante horas y horas. Miles y miles de objetos, mágicas especiales y secretos en cada esquina. Si te gustó algún Castlevania prepárate para saber lo que es un buen juego de rol, plataformas, acción y suspense...

GAUNTLET LEGENDS **6,2**

PSM nº19

Todo un clásico de las recreativas resucitado para la nueva generación. Aunque la recreativa no estaba mal, sin ser gloriosa, el paso a PlayStation no le ha sentado muy bien. El objetivo del juego sigue siendo el mismo: recorrer una serie de niveles eliminando a toda criatura que se nos cruce por el camino. Ni más, ni menos.

GEKIDO **7,2**

PSM nº19

Gekido es un juego de lucha en el que tendremos que avanzar por variados escenarios para poder rescatar a Ángela, que ha sido secuestrada. 17 niveles y 9 personajes entre los que elegir, además de variados combos y opciones de lucha. Una joya para los amantes de género.

JACKIE CHAN STUNTMASTER

6

PSM nº18

Mezcla entre los títulos estilo Double Dragon con los de plataformas, con un estilo gráfico que nos recuerda a los clásicos de antes. Podría haber resultado bastante divertido, de no ser porque el control es bastante horrible y complica innecesariamente la lucha en 3D y los saltos. En un juego en el que nos podemos encontrar dando cuatro peligrosos saltos en una misma pantalla, eso es imperdonable.

KINGSLEY **7,1**

Título que no gustará a los jugadores expertos pero que puede sentar muy bien a los pequeños de la casa que quieran practicar con un plataformas entretenido, con un mapeado enorme y gran variedad de enemigos, cada uno con sus propias características de fuerza e inteligencia. Sin embargo, gráficamente no es gran cosa, no aporta nada al género y la historia es demasiado típica.

MIDNIGHT IN VEGAS **7,6**

PSM nº16

Un juego dirigido a un público más adulto del habitual, que trata fundamentalmente de gastarse las perras (y, si es posible, ganar también unas cuantas) en todos los juegos típicos de los casinos más famosos del mundo, los de Las Vegas: Ruleta, dados, blackjack, bacarrá, póker, y todas las tragaperras que os podáis imaginar.

PACMAN WORLD: 20 ANIVERSARIO

9,4

Hace ya 20 años cuando el primer Pacman hizo aparición en las recreativas de todo el mundo, ahora el fenómeno comecocos regresa para aterrizar en nuestras Playstation.

Dispondremos de tres juegos en uno, el primero es el modo Classic en el que podremos recordar viejos tiempos con la recreativa original. Maze nos trasladará a una versión "renovada" del clásico en el que tendremos que limpiar una serie de laberintos en los que habrá trampas, puertas móviles y los tan odiados fantasmas. Por último está el modo Quest, el más entretenido de todos, que consiste en un plataformas en el que se combinan elementos de Sonic, Crash y, como no, Pacman.

RUGRATS STUDIO TOUR **5,4**

PSM nº19

Divertidos y variados minijuegos a bordo de una kart, una nave espacial,... Aun así, es un juego muy fácil y muy corto. Los movimientos de la cámara molestan bastante. Es muy parecido al primer juego de los Rugrats, excepto que cambian el escenario. Entretenido para pasar un rato.

SPYRO THE DRAGON **9**

Uno de los plataformas más bonitos que se han hecho para nuestra consola. Serás Spyro un bebé dragón cuya misión es la de recuperar los diamantes robados por "el malo de turno" y liberar a sus hermanos dragones que han sido hechos prisioneros y convertidos en estatuas de piedra. Gráficos en 3D con un colorido increíble y un control a la altura de las circunstancias. De los mejores.

SPYRO 2 **8,8**

Spyro, el joven dragón que derrotó a Nasty (ya sabéis el bicho grande y feo que petrificó a todos los dragones), no está nada contento con el tiempo que hace últimamente, la mejor solución será tomar unas vacaciones en algún lugar soleado lleno de paz y tranquilidad... Mientras tanto en otro mundo, un pequeño grupo rebeldes planean traer un "gran " dragón a sus tierras para que les libre del malvado Ripto...

En esta nueva aventura deberemos recoger todos los medallones mágicos de la mano de los habitantes de cada mundo. Hay gran variedad de minijuegos y el control del personaje ha mejorado bastante. Es mucho mejor que la primera parte.

TARZÁN **7,5**

Aunque en el aspecto puramente técnico pueda resultar casi impecable (buenos gráficos, estupenda música y doblaje de las voces, fácil manejo), se echa en falta que en Disney se lo trabajen un poco más y nos ofrezcan algo diferente, en lugar de repetir exactamente la misma fórmula de las versiones anteriores de sus estrenos en la gran pantalla. Los niños que disfrutaron con la película también lo harán con el juego.

WORMS PINBALL **8**

Lo más interesante es la gran cantidad de jugadores que pueden participar. Es el modo de juego más interesante. Hay muchos minijuegos, dos tableros iniciales y muchos secretos por descubrir. El control del juego no puede ser más simple. La música es entretenida, pero los gráficos podrían haber sido mejores.

Puzzles

BUST A MOVE 2 **7**

Más antiguo que muchos de nosotros pero más divertido que muchos juegos de hoy en día. Lanzando unas pequeñas esferas de color tendrás que hacer combinaciones para que vayan cayendo antes de que seas aplastado por ellas. Similar a Tetris pero diferente en su planteamiento.

MR. DOMINO **6**



Curioso puzzle de fichas de dominó que refleja su estética japonesa por los cuatro costados.



L a

forma de hacer el juego es mediante la colocación de fichas mientras Mr. Domino avanza esquivando obstáculos o enemigos. Un poco difícil si no se sabe el objetivo de los puzzles.



POP'N'POP 8,4

Lo que tenemos en nuestras manos es un juego que mezcla la dificultad del tetris con la diversión del mejor de los Bust-a-Move. En Pop'n'Pop tendremos que lanzar dos globitos de colores hacia unas nubes flotantes de las que cuelgan otros globos de colores.

Pop'n'Pop es el juego perfecto para aquellos que quieren pasar un buen rato al mando de la Play sin buscar grandes aventuras o gráficos de última generación. Es divertido, con dos jugadores es una locura y es para PlayStation, ¿qué más necesitas?

navecitas.

KULA WORLD 7

Decenas de niveles en los que marearte manejando una pelotita a lo largo de laberintos tridimensionales. El manejo y los gráficos son bastante buenos y el juego consigue atrapar durante muchas horas. Si quieres acabar mareado y te gusta estrujarte el cerebro este es tu juego, pero procura no jugar en una pantalla muy grande.

Shoot'em up (juegos de disparar)

ARMY MEN: AIR ATTACK 8,5

PSM nº15

Un divertido concepto que consigue su mejor título en esta ocasión, con grandes dosis de acción y enemigos de sobra para fundir o hacer saltar en pedacitos (de plástico, claro), mientras cumplimos toda clase de misiones con nuestros helicópteros de combate por unos escenarios con unos gráficos que no son tan simples como pudiera parecer.

ASTEROIDS 6,4

Muchas armas, naves y enemigos que te meterán de lleno en esta pequeña batalla por limpiar los cinturones de asteroides. Definitivamente un clásico que no muere y que ha sido perfectamente renovado para las nuevas generaciones. Enganchante y muy rápido, aunque al igual que el clásico puede terminar aburriendo.

DUKE NUKEM TIME TO KILL 7

Un clásico renovado con todos los ingredientes que lo hicieron colocarse como uno de los mejores juegos de la historia. Diversión, puzzles y una pila de armas con las que esquivar, saltar y pasar un buen rato eliminando cerdos alienígenas. Si estás cansado de la saga Tomb Raider este puede ser un buen juego para ti ya que trae muchos nuevos y divertidos ngredientes.

G DARIUS 5

Uno de esos juegos de naves que intentan recrear al mítico R-Type. Gráficos interesantes y acción desbordante. Un poco repetitivo y aburrido pero perfecto para los maníacos de los juegos de

METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS 8,7

Si pensáis que sois unos auténticos "genios" en lo que MGS se refiere y habéis terminado el juego tres o cuatro veces en busca del tan deseado ranquing Big Boss, seguro que creéis que ya nada puede sorprenderos. Pues bien, sentimos comunicaros que estáis equivocados, MGS Special Missions pondrá a prueba vuestra astucia y concentración en 300 misiones diferentes en las que deberéis dominar todas las técnicas de combate.

Muchos llegaréis al 100%, pero ¿alguien lo hará con todos los records en primera posición?

Se vende separado y requiere el juego Metal Gear Solid, por esa razón su precio no supera las 4000 pesetas (precio recomendado).

OMEGA BOOST 9,5

Un virus inteligente ha sido introducido en la red mundial de ordenadores. A las pocas horas se convirtió en una entidad real llamada "Alpha Core", casi todos los ordenadores han sido infectados, muy pocos han podido escapar. Preparaos por que Omega Boost es con poco, el juego con más posibilidades de convertirse en uno de los grandes clásicos por excelencia, junto a títulos tan reconocidos como Rtype. Quitaos el sombrero, estáis ante el nuevo rey de los Shoot'em up.

OVERBOARD 7

Fantástico y divertidísimo juego totalmente original. Dificultad muy progresiva y desarrollo clásico en el que entre fase y fase hay un jefe final. Tendrás que manejar un pequeño barco pirata con el que atacar los puertos para saquearlos. Habrá muchos peligros, bombas y barcos enemigos que te harán la vida imposible. Un juego muy bueno y fácil de manejar, te gustará.

POINT BLANK 2 8,7

En esta segunda parte se han incluido mas opciones de juego que en la anterior y muchas mas pruebas nuevas y divertidas. En la selección del modo de juego aparece un castillo en el que encontramos Party Mode, Training Mode, Theme Park Mode y Point Blank Castle. Estamos seguros que Point Blank 2 posiblemente sea el juego mas divertido para gente de todas las edades, hayan o no jugado alguna vez a la Playstation. ¿Tienes una GunCon?, pues píllatelo.

QUAKE 2 7,5

Por fin llega a PlayStation un juego de este tipo. Bastante mejor de lo que esperábamos, aunque no puede estar a la par con los grandes de PSX. El modo multijugador asegura horas y horas de juego. El control es excesivamente sensible, dificultando la posibilidad de apuntar a un objetivo que está a poca distancia.

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR 6,6

Bastante entretenido pero puede acabar aburriendo debido a que es muy repetitivo, a pesar de todo los incentivos de rescatar a los demás monstruos y el viaje al planeta alienígena son buenas razones como para terminárselo. En cualquier caso os recomendamos que si tenéis un amigo para jugar en modo dos jugadores aprovechéis este verano y juguéis juntos pues es mucho más entretenido.

RESIDENT EVIL SURVIVOR 8,6

PSM nº18

Vuelve el virus T cargado de novedades. La historia se traslada a una ciudad desconocida, el personaje es nuevo, la perspectiva es ahora en primera persona... Mayor rapidez y agilidad en los movimientos, además de un fácil control. La música y los efectos sonoros son impresionantes. Ya no hay problemas de cámara. Alguna pega: quizá sea demasiado fácil para los devotos de RE, pero aun así resulta imprescindible.

RETROFORCE 7,4

Psygnosis apuesta por la acción rápida y desenfrenada en un Shoot'em up de scroll vertical que no termina de enganchar debido principalmente a su lento desarrollo. Te gustara si eres un amante del género con muchas ganas de pasar un buen rato delante de la consola. Interesante, pero nada definitivo.

TIME CRISIS (PLATINUM) 8

La conversión de la recreativa de Namco. Poco se puede decir más de este estupendo título, tendrás que disparar, disparar y disparar de nuevo. Gráficos muy decentes que consiguen meter una recreativa en tu salón. No subas mucho el volumen o tus vecinos creerán que hay disparos de verdad. Cómpratelo, es una pasada.

Misiones Aéreas y Espaciales

ACE COMBAT 2 9,5

Namco cuando decide ponerse manos a la obra para crear un simulador aéreo no escatima en recursos, por esta razón podemos asegurar que es el simulador aéreo más divertido y completo del

mercado. Un título imprescindible para los amantes de los altos vuelos.

ACE COMBAT 3 8,7
PSM nº12

El mejor de la saga. Los mejores gráficos, el mejor control y el más impresionante de los tres. Lástima que nos haya llegado una versión "reducida" a un CD en lugar de los dos con que contaba la versión japonesa; no se lo perdonaremos nunca. De todos modos sigue siendo una compra imprescindible.

COLONY WARS 7

La primera aventura espacial en 3D un poco seria. Aquí no se trata sólo de destruir navecitas y ya está, tendrás que ir cumpliendo las misiones que te vayan encomendando una por una y tener cuidado de proteger a tus aliados o el desarrollo del juego cambiará por completo. Muy bueno aunque superado por su continuación.

COLONY WARS: VENGEANCE
9,4

El espectáculo más grandioso de luces, colores, sonido y explosiones que se puede ver en una Playstation. Sonido digital Dolby Surround e imágenes sin un solo fallo gráfico que te introducirán en una auténtica aventura de naves espaciales como nunca habías visto. El desarrollo del juego dependerá del resultado que consigas en las misiones con lo que podrás ver cientos de finales diferentes. Totalmente traducido y doblado al castellano es una maravilla para la vista y el oído que no puede faltar en tu colección.

EAGLE ONE 8,3
PSM nº 12

Que quede muy claro que este juego no es un simulador de vuelo. Quizá se parezca más por su estilo de juego a la serie Strike de EA por el desarrollo de sus misiones. Aunque tiene un control un poco confuso al principio, cuando te acostumbras a él es una delicia. Bastante bueno gráficamente y, sobre todo, muy jugable en su modo cooperativo para dos jugadores.

BLAST RADIUS 8,5

Es el aperitivo de Colony Wars Vengeance. Cuenta con la misma calidad de gráficos aunque el desarrollo del juego es mucho más el de un mata-mata. También es muy buen juego.

COLONY WARS: RED SUN 9,6
PSM nº16

La mejor saga espacial de PlayStation regresa en mejor forma que nunca. Increíbles gráficos, estupendos diseños de naves, atmósferas espaciales excelentes, una épica banda sonora, efectos de sonido magníficos y un control que nos permitirá convertirnos en el mejor piloto de la galaxia en poco tiempo. Por si eso no es suficiente, es más fácil que los anteriores, y no tendremos que volvernos locos para terminarlo por completo.

G POLICE (PLATINUM)


Eres un policía del futuro en un helicóptero del futuro y tu misión es proteger la Ciudad de las Cúpulas de los ataques de los terroristas que se han propuesto hacerse con el control de todo. Espectaculares gráficos y movimiento de las naves. Traducido y doblado al castellano. Una muy buena elección.

G-POLICE 2
7,7

Las pequeñas bandas organizadas que habían permanecido sepultadas bajo la sombra de Nanosoft han aprovechado el momento para armarse hasta los dientes con la ayuda de los cargamentos de repuesto que están recibiendo los marines y los agentes de G-Police. Hay que volver a la guerra, una guerra que búsqueda la paz. Está claro, todas las guerras son una paradoja.

Perfecto para los que les gustó la trama de G-Police pero que buscaban "algo más". Si estás preparado para cruzar las calles con helicóptero, coche, o robot armado píllate este juego y después nos cuentas.

RC STUNT COPTER


Por fin podrás meter en tu casa un helicóptero de radio control, sin los inconvenientes de tener que gastar dinero en gasolina o necesitar un campo abierto para practicar.

El mejor simulador de helicópteros de radio control del mundo (y el único). Muy divertido, adictivo y con altas dosis de entretenimiento. No te lo pierdas o te arrepentirás.

Se necesita practicar con el mando para dominar los dos sticks analógicos del Dual Shock.

SC 7 STRIKE (PLATINUM)

La saga Strike, famosa ya desde los tiempos de Megadrive, aterriza en Playstation con toda su jugabilidad y con los gráficos muy mejorados. Básicamente tienes que ir cumpliendo misiones que te irán encargando desde el alto mando utilizando principalmente helicópteros y otros vehículos tales como tanques, lanchas etc. Muy entretenido, muy largo y, lo más importante, muy barato.



WING OVER 2 6,7

Perfecta simulación de los aviones más bonitos, desde un aeroplano hasta un caza bombardero, aunque eso sí, tendrás que ganarte el sueldo y el carné de piloto experto a base de sudor. El control es bastante completo si se tiene en cuenta los escasos botones con los que contamos para manejar este juego. Perfecto para los amantes de los simuladores aéreos.

Musicales

BUST A GROOVE
7

Alucina, tienes que batirte con tu contrincante ¡a base de bailes!. Puede que te suene ridículo pero podemos asegurarte que es un juego divertido a más no poder con un montón de personajes de lo más estrafalarios al estilo Travolta. Una experiencia nueva, original y muy recomendable.

MUSIC 9,5

Es una maravilla de posibilidades, es como tener un ordenador para hacer música dentro de tu Playstation. Un programa para componer tu propia música que cuenta con miles de sonidos, sampleos, ritmos y un sinfín de opciones que hacen que las posibilidades sean prácticamente infinitas. Podrás componer como un auténtico profesional de la música de baile y además es sencillísimo de manejar. Una compra obligada para los amantes de la música.

MUSIC 2000
9,6
PSM nº12

Programa para sintetizar música en la PSX. De lo más completo, ameno y fácil de manejar que puede encontrarse en el mercado. Recomendado para aquellos que quieran hacer sus pinitos en eso de la música, y, para los que no también. Versión mejorada del anterior incluyendo el modo Music Jam que te permitirá divertirte con otros tres amigos improvisando vuestras propias composiciones.

PARAPPA THE RAPPER 6

Uno de los juegos más originales que se han visto en nuestra consola. Basado en el clásico juego de observa y pulsa llamado Simón, tienes que ir repitiendo secuencias de pulsar botones al ritmo de la música para poder avanzar de fase. Aunque tiene unos gráficos de lo más simples acabarás por adorar a sus personajes. Muy indicado para los más pequeños.

UM JAMMER LAMMY 6,3

La pequeña Lammy es una criatura dulce y ávida a ayudar a los demás que tienen problemas, de esta forma, y sin comerlo ni beberlo, se irán metiendo en una serie de embrollos realmente curiosos que solo podrá resolver con su imaginación y sus grandes dotes musicales.Muy ameno y divertido, os hará pasar un buen rato delante de vuestra consola. Se maneja muy fácilmente, no es necesario tener un Dual Shock para jugar.

COMPLETA TU COLECCIÓN DE PSM



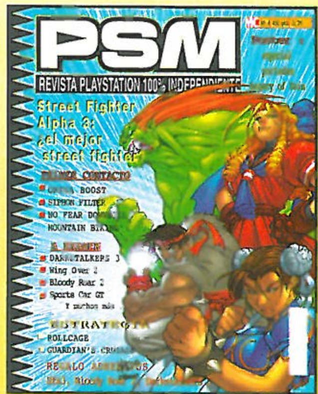
Nº. 1



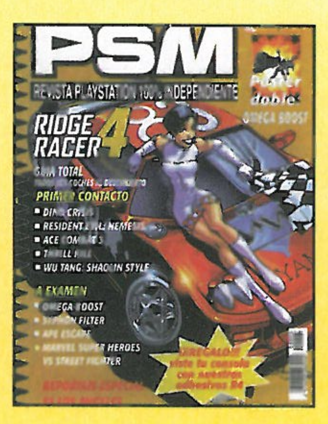
Nº. 2



Nº. 3



Nº. 4



Nº. 5





Nº. 7



Nº.8

Nº. 6



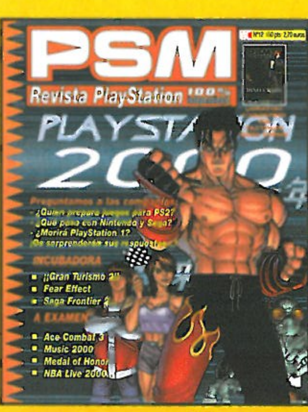
Nº.9




Nº. 10



Nº. 11



Nº. 12

Venta de números atrasados de PSM

Deseo recibir, al precio de portada, los ejemplares señalados con una X

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12

Apellidos ....

Nombre ....

Domicilio. Calle ....

N.º............ Esc .... Piso .... Puerta ....

Tel. .... Población ....

C.P.......................... Provincia ....

Forma de pago:

☐ **Adjunto talón a nombre de M.C. Ediciones, S.A.**

☐ **Tarjeta de crédito n.º:**

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐

(indica caducidad:...........................)

☐ **Contrareembolso + 300 pts. de gastos de envío**

IMPORTANTE: INDICA EN EL SOBRE "NÚMEROS ATRASADOS"

Recorta o copia este cupón y envíalo a PSM, MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcel

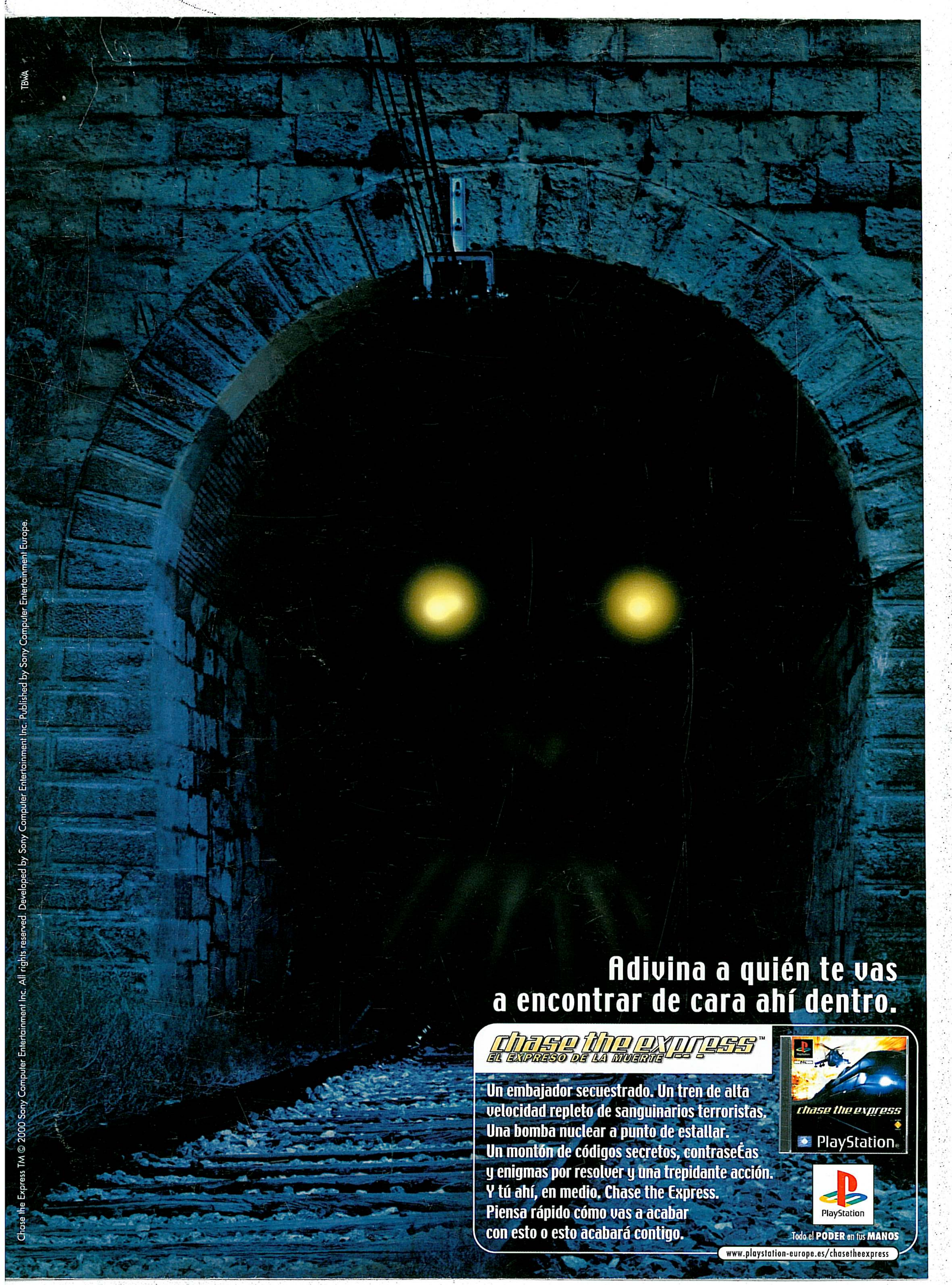
BARCELONA VIDEOJUEGO 2000



1er salón internacional del videojuego de Barcelona

La Farga del Hospitalet, Barcelona del 26 al 29 de octubre

Organiza: PROFEI S.L. Roger de Llúria 128, 3º 3ª • 08037 BCN • Tel. +34 93 457 82 08 Fax +34 93 457 98 53 • E-mail: profei@amec.es • www.barcelonavideojuego.com



Adivina a quién te vas
a encontrar de cara ahí dentro.
chase the express™
EL EXPRESO DE LA MUERTE
Un embajador secuestrado. Un tren de alta
velocidad repleto de sanguinarios terroristas.
Una bomba nuclear a punto de estallar.
Un montón de códigos secretos, contraseÉas
y enigmas por resolver y una trepidante acción.
Y tú ahí, en medio. Chase the Express.
Piensa rápido cómo vas a acabar
con esto o esto acabará contigo.
chase the express
PlayStation
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.es/chasetheexpress
TBWA